
Año II Número 12- 325 Pesetas
HOBBY CONSOLAS
SEGA NINTENDO MEG
TURBO GRAFX SUPER NINTENDO NEO GEO
TERMINATOR
UN CHICO MUY MALO
UN MES CARGADO DE NOVEDADES...
MICKEY MOUSE
JORDAN VS BIRD
SUPER W.W.F.
BUGS BUNNY
LOS PICAPIEDRA
NEW ZEALAND STORY
MAPAS Y TRUCOS PARA ACABAR CON...
BONANZA BROS Y CASTLEVANIA
El cavernícola más marchoso de la historia...
CHUCK ROCK
TINY TOON Adventures
¡Disfruta a tope con los dibujos más animados!
8 414090 100168
00012

DESAFIA A LA BESTIA



SUPER CASTLEVANIA 4
Intérnate en una aventura de película. Su acción y música son de cine.

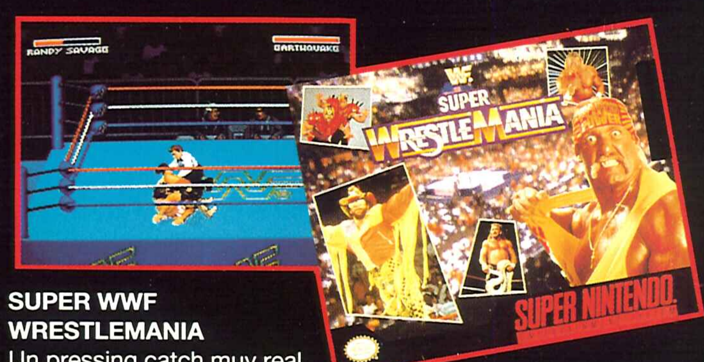


SUPER TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
Alíate una vez más a tus tortugas favoritas. Y vence al malvado Shredder.



ROBOCOP 3
La ciudad más peligrosa de tu consola jamás estuvo mejor protegida.

THE ADDAMS FAMILY
Una terrorífica mansión y una difícil misión: salvar a la "dulce" Morticia.



SUPER WWF WRESTLEMANIA
Un pressing catch muy real. Con tu mando de control dispondrás de una completísima gama de llaves y golpes.



FINAL FIGHT
Al rastrear la ciudad te encontrarás con multitud de tipos indeseables. Bórralos de los barrios bajos de tu pantalla.



THE CHESSMASTER
¿Blancas o negras? tú eliges. Mueve bien las figuras y ... ¡jaque mate! .



JOE AND MAC
Retrocede a la edad de piedra. Pásatelo como un troglodita en cada dinosaurio-pantalla.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
Ayuda a Homer Simpson en su última y más fantástica aventura.



U. N. SQUADRON
Una misión aérea sin precedentes. Elige avión y piloto para vivir esta aventura.



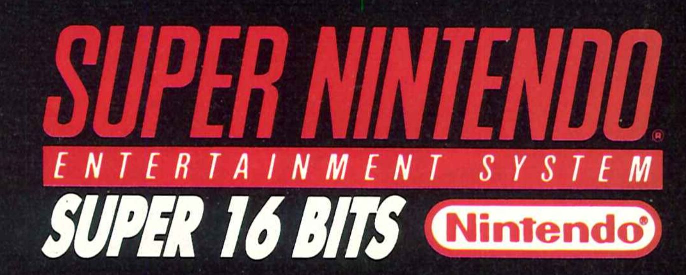
PAPERBOY 2
Mantener informada a toda la ciudad puede que no sea tan fácil como parece.



SUPER PROBOTECTOR
Un super juego para un super héroe. Controla toda la fuerza de Probotector y la galaxia será tuya.



SUPER SMASH T.V.
Lucha por el mejor de los premios: tu vida.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año II - Nº 12- Septiembre 1992- 325 ptas. (Incluido IVA)

Canarias, Ceuta y Melilla 325 ptas.

Seguro que muchos ni os habéis dado cuenta. Pero si os fijáis en lo que hay escrito ahí, un poco más arriba, veréis que pone Hobby Consolas Nº 12.

Efectivamente, este mes hemos cumplido nuestro primer año. Y, ¿qué vamos a decir?. Pues que nos lo hemos pasado fenomenal haciendo esta revista, que esperamos que vosotros también hayáis disfrutado leyéndola y ayudándonos a hacerla y que estamos seguros de que, con vuestro apoyo, vamos a cumplir juntos un montón de años más.

Sólo nos queda daros las gracias por haber estado con nosotros durante todo este año y deciros que, desde ya, podéis enviarnos los regalos de felicitación...





Edita: HOBBY PRESS,S.A. **Presidente:** María Andrino **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión **Director Editorial:** Domingo Gómez
Director: Amalio Gómez **Director de Arte:** Jesús Caldeiro **Redacción:** Juan Carlos García Díaz, Marcos García, José Luis Sanz
Diseño y Autoedición: Susana Lurguie, Sole Fungairiño **Directora Comercial:** María C. Perera **Secretaria de Redacción:** Laura González **Fotografía:** Daniel Font **Dibujos:** J.L Sanz.
Corresponsales: Marshall Rosenthal (USA), Eric de la Fuente (Gran Bretaña) **Colaboradores:** Javier Rodriguez Martín, Juan C. Sanz, A. Dos Santos, B. Sol, A. Fernández.
Director de Administración: José Angel Jiménez **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco **Departamento de suscripciones:** Cristina del Rio, María del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad: C/ De los Ciruelos nº 4 - 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92 **Pedidos y Suscripciones:** Tlf.:654 84 19 / 654 72 18
Distribución: COEDIS, S.A. Tel: (93) 680 03 60 **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid. **Depósito Legal:** M-32631-1991

Línea directa...

U.S.A.

TODO LUCAS ARTS SÓLO LUCAS ARTS

por Marshal Rosenthal



El monstruo de las películas y de los ordenadores quiere ser también monstruo de las consolas. Sin asustar a nadie, pero impresionando.
Sus dos primeros títulos para Nintendo, Maniac Mansion y Star Wars, demostraron que Lucas es capaz de trabajar para estas máquinas al mismo nivel que lo ha hecho para los ordenadores. Pero ésto fue sólo el principio. Por eso, este mes dedicamos por entero esta sección a las maravillas consoleras que la factoría Lucas está preparando para sorprendernos en un futuro, afortunadamente, no muy lejano.

THE EMPIRE STRIKES BACK

Luke Skywalker sigue su lucha en la Nintendo

Las fuerzas del mal no fueron completamente derrotadas en la primera parte de la clásica trilogía de La Guerra de las Galaxias. En la segunda, El Imperio Contraataca, asistiréis como jugadores de lujo a la mayor de las rebeliones por la libertad. Allí tendréis que destruir a las ordas de Darth Vader, conducir el fabuloso Tauntaun y recordar todo lo que pasaba en aquella epopeya cinematrográfica.

Todo ello está suficientemente realzado por los ingredientes propios de los juegos para consolas, donde se os exigirá demostrar vuestra habilidad en el combate, en el aprovechamiento de los objetos y, muy especialmente, en vuestra capacidad para flotar con maestría en el aire.

Por supuesto, tampoco faltan todos los enemigos que ya conocéis, entre los que se cuentan los peculiares AT-AT Walkers y los soldados rivales cuyas aspiraciones de aparecer en pantalla como mandan los cánones se han visto más que cubiertas.

Por lo que se refiere al apartado técnico, El Imperio Contraataca es un programa muy logrado. Los tres planetas en que transcurre la acción (Hoth, Dagobah y Bespin) presentan escenarios, luchas y enemigos diferentes, con múltiples fases que superar. Los gráficos, por otra parte, son de lo mejorcito que se puede ver hoy en día en la Nintendo, con imágenes digitalizadas de los personajes de la película y mensajes en pantalla.

Pronto, muy pronto, llegará a España. Y los fanáticos del Skywalker podrán disfrutar de un arcade aventurero de naves y personajes que en ningún caso os defraudará.







SUPER STAR WARS
Un auténtico súper para la Super Nintendo

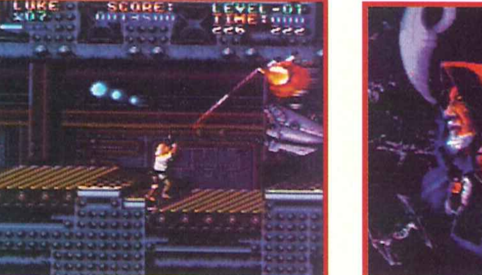
Si el Star Wars rompió todos los moldes en Nintendo, imaginaos lo que Lucas puede conseguir con los 16 bits del Super Nintendo. ¡Maravillas!. Así de simple.

Por las imágenes a las que hemos tenido acceso, nos hemos hecho una idea, genérica pero explosiva, de lo que nos va a caer encima. Y la verdad es la cosa no tiene desperdicio.

Super Star Wars hace verdadero honor a su nombre. Es un Star Wars aumentado, potenciado y sublimado. Las primeras variaciones podréis notarlas de primeras en el tamaño y definición de los personajes. ¡Os quedaréis alucinados con el detalle con que han sido elaborados!. Las escenas de acción son totalmente vertiginosas, y tienen lugar en unos escenarios que siguen a rajatabla los de Star Wars. Por lo que se refiere a la parte técnica, el programa utiliza el modo 7 en gráficos de la Super Nintendo, que es el que permite un acercamiento de la imagen por hardware y una rotación de los objetos de 360° a toda velocidad. Para que os hagáis una idea, este modo lo usan también el F-Zero, el Pilot Wings o el Exhaust Heat. A ello hay que añadir los efectos musicales muy al estilo de la película, la intensa cantidad de arcades y los 14 niveles que le convierten en un suculento bocado para cualquier consolero.











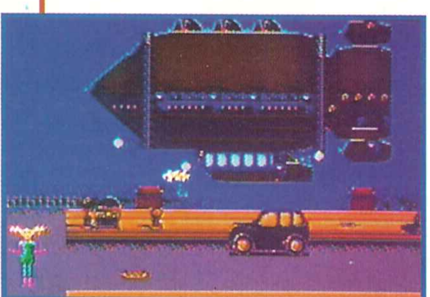
DEFENDERS OF DYNATRON CITY
Dibujos animados en acción

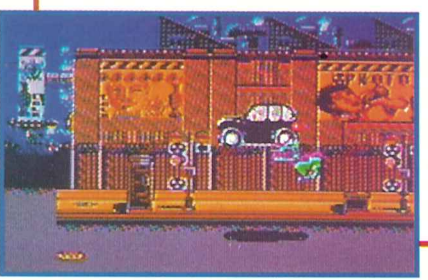
Basado en una popular serie norteamericana de dibujos animados, llega a la Nintendo de 8 bits un programa súper atractivo que a más de uno le pondrá los pelos de punta: Defenders of Dynatron City. En él os enfrentaréis al malvado Dr. Mayhem (palabra que en inglés significa caos) en su intento de apoderarse de la ciudad del futuro. Seis héroes diferentes se opondrán a sus perversos designios: Jet Headstrong, Buzzsaw Girl, Ms. Megawatt, Monkey Kid, Radium Dog y Toolbox.

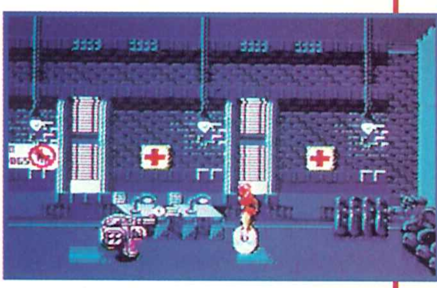
Todos ellos son criaturas alteradas al contacto con una sustancia atómica que les ha convertido en unos seres superdotados cuyas armas y habilidades mortíferas les dan un punto de invencibilidad. ¡Ya veremos!.

A lo largo del juego tendréis que orientaros en medio de un laberinto de calles infestadas de horribles criaturas a las que habréis de eliminar para poder acceder a los lugares que debéis visitar. En ellos encontraréis valiosos objetos, algunos de los cuales sólo son asequibles a un héroe determinado, por lo que existe la posibilidad de cambiar de personaje en un momento dado.

Defenders of Dynatron City tiene unas imágenes muy vistosas, propias de una serie de dibujos animados como la que le dio origen. La animación de los héroes ha sido especialmente cuidada y todas sus acciones resultan increíblemente espectaculares.











La Consola de 16 Bits

NO HAY NADA MEGA

¿Qué te parece?.
Todos los Consoleros del mundo se han puesto de acuerdo al elegir la tan deseadísima Consola de 16 Bits.
Convertirse en la más vendida del mundo es toda

Unitros

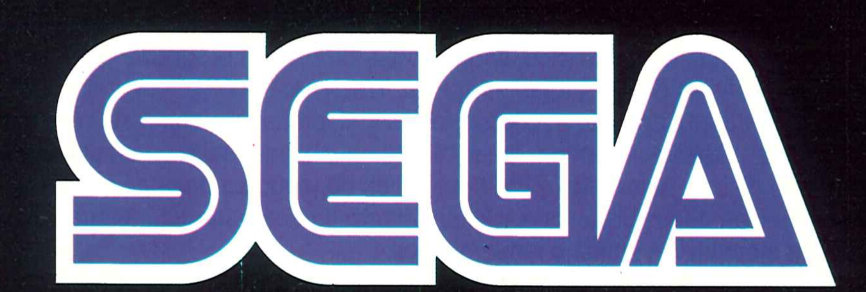
.600 PTS. +I.V.A.

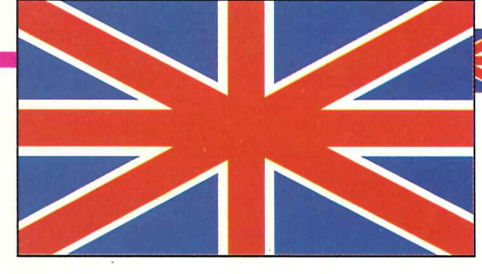
O MAS ALUCINANTE

DRIVE

Has de ser un auténtico consolero para marcar las diferencias con una tecnología que te ofrece una definición perfecta, un sonido estéreo de increíble calidad con la posibilidad de conectar unos auriculares, ...y muchas más prestaciones.

PACK compuesto por una MEGA DRIVE,





Línea directa...

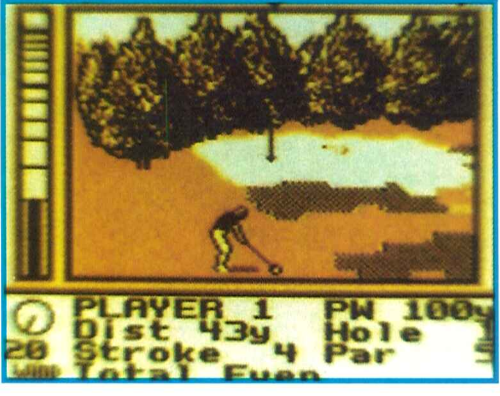
Gran Bretaña

por Derek de la Fuente









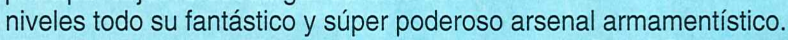
JACK NICKLAUS GOLF
Emociones sobre par

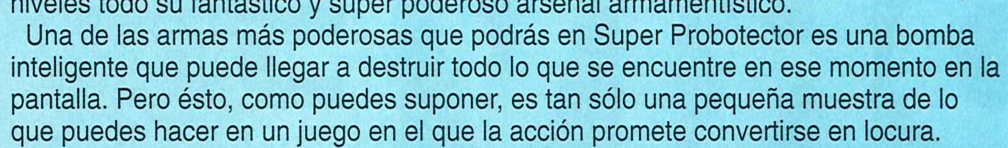
Basado en su homónimo para ordenador, Jack Nicklaus Golf traslada a la Game Boy toda la pasión de un auténtico campeonato de golf. En este programa las opciones de juego son muy variadas: cinco campos diferentes, entrenamientos, competición mano a mano contra otro jugador o competición por parejas, aunque lo que más llama la atención es la cantidad de información útil que se muestra en pantalla: medidor de energía, selección de palo, distancia, velocidad del viento y par del hoyo. Además, la perspectiva por detrás del jugador proporciona una adecuada sensación de profundidad, con unos contornos bien definidos.

Por último, cabe destacar lo bien conseguido que está el movimiento de la bola, que le ofrece a todo el juego un realismo verdaderamente sorprendente, sobre todo si tenemos en cuenta que estamos hablando "simplemente" de una miniconsola.

SUPER PROBOTECTOR
Parte robot, todo espectáculo



Una especie de mezcla de arcade y shoot-'em-up aguarda a los consoleros más temerarios de la Super Nintendo. Los protagonistas de esta encarnizada batalla serán dos robots del año 2.636 , los cuales tendrán como principal objetivo descargar durante séis

niveles todo su fantástico y súper poderoso arsenal armamentístico.



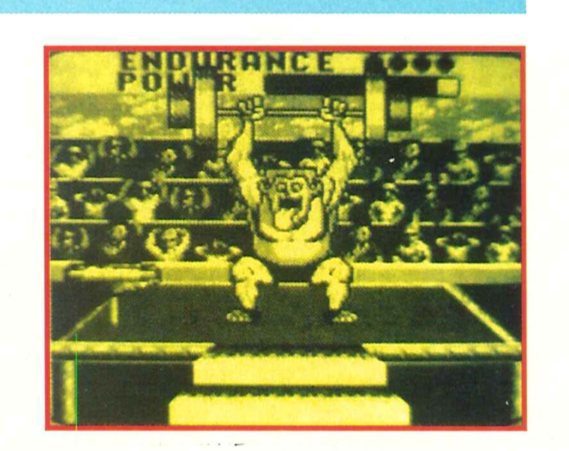
Una de las armas más poderosas que podrás en Super Probotector es una bomba inteligente que puede llegar a destruir todo lo que se encuentre en ese momento en la pantalla. Pero ésto, como puedes suponer, es tan sólo una pequeña muestra de lo que puedes hacer en un juego en el que la acción promete convertirse en locura.

Técnicamente la presentación del juego es magnífica, con gráficos en tres dimensiones y niveles con perspectiva aérea y rotaciones de 360°. Todo ello está realzado como se merece por un excelente sonido y una serie de efectos visuales que hacen de él uno de los mejores programas de cuantos se han hecho hasta la fecha para la Super Nintendo.

Un último detalle. Super Probotector, -que por cierto ha sido realizado por Konami-, se llama en USA y Japón Super Contra III y Contra Spirits, respectivamente.



TRACKMEET: Deportes y diversión



Aprovechando el tirón olímpico, llega a la Game Boy un programa deportivo que hará las delicias de los atletas portátiles. Trackmeet -así se llama el cartucho en cuestión- consta de siete espectaculartes y divertidas pruebas: 100 metros, carreras de vallas, salto con pértiga, lanzamiento de jabalina, salto de longitud, lanzamiento de disco y halterofilia y toda la técnica de juego se basa en la acertada y rápida coordinación de los botones A y B: el primero se usa para acumular energía y el segundo para ejecutar los saltos o lanzamientos.

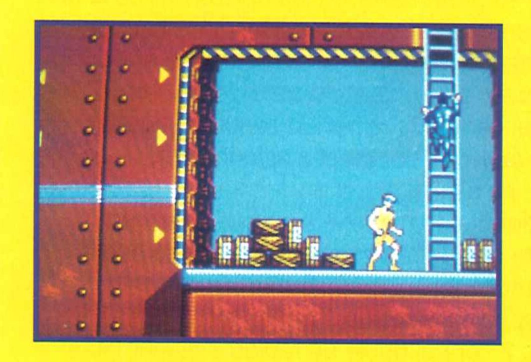
Como es lógico, existe la posibilidad de practicar cada una de dichas modalidades, lo que, sín duda, te llevará a convertirte en un auténtico campeón olímpico.



DOMARK, A POR TODAS EN SEGA

La firma británica Domark prepara una próxima invasión en toda regla del mercado de las consolas de Sega, con un total de cinco nuevos juegos que están a punto de salir a la venta para satisfacción de todos los seguidores de la marca de Sonic. A continuación, para que vayáis abriendo boca, os presentaremos los rasgos más destacados de cada uno de ellos.

JAMES BOND
Un agente Master



James Bond, el agente secreto más famoso del mundo, está dispuesto a vivir todas sus aventuras en la Master System y en la Mega Drive.

Con un montón de situaciones difíciles a resolver, este juego mezcla de arcade y plataformas no dejará ni un momento que la acción decaiga, para lo cual nos obligará continuamente a representar las increíbles hazañas que tan popular han hecho a este entrañable 007.

PAPERBOY
Un ciclista portátil



El simpático repartidor está dispuesto a vocear su mercancía en la Game Gear.

Posiblemente ésta era la única versión que faltaba para cometar una carrera consolera realmentre completa para un archipopular personajillo que parece estar "condenado" eternamente a repartir diarios y a anfrentarse a todo tipo de obstáculos callejeros.

Nosotros no vamos a ser quienes nos opongamos a ello...

PITFIGHTER
También se lucha en los 8 bits



Una vez confirmado su éxito en Mega Drive y máquinas recreativas, irrumpe con fuerza en la Master System este programa de lucha callejera en toda regla en el que tendremos que enfrentarnos en combates individuales contra los tipejos más indeseables que podáis imaginaros. Por su aspecto todo parece indicar que ni la fiereza de la lucha, ni la variedad de golpes y llaves han perdido un ápice de la espectacularidad que le caracteriza.

RAMPART
Castillos en el aire



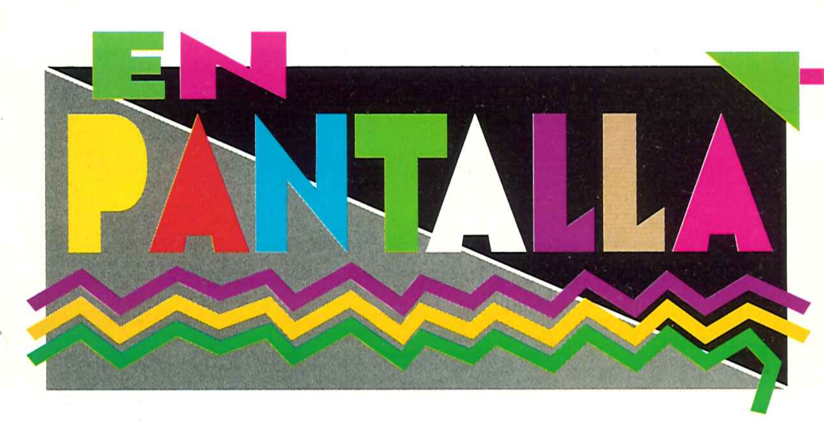
Rampart es el título de un programa de Tengen para recreativa que está siendo convertido para la Master. Ambientado en la Edad Media, inundará vuestras pantallas de castillos, batallas y disparos de cañón, y en él tendréis que dedicaros a tareas como lA construcción de murallas, LA colocación de cañones o la planificación de ataques a castillos vecinos. La historia viaja a las consolas...

PRINCE OF PERSIA
¡Así hay que moverse!

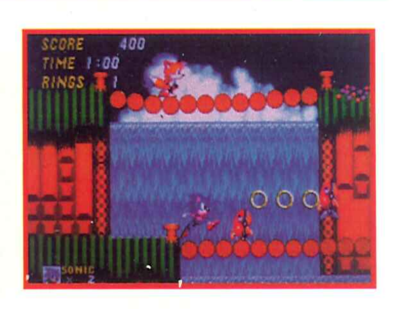


Y acabando con la Master, nos encontramos con Prince of Persia, título que ya sobresalió por su sorprendente calidad técnica en su versión para ordenador y que ahora estamos seguros continuará en la misma línea consolera.

Un programa muy muy especial por su suavidad y realismo en las acciones del protagonista. Hay que verlo para creerlo.









Primeras imágenes de Sonic 2

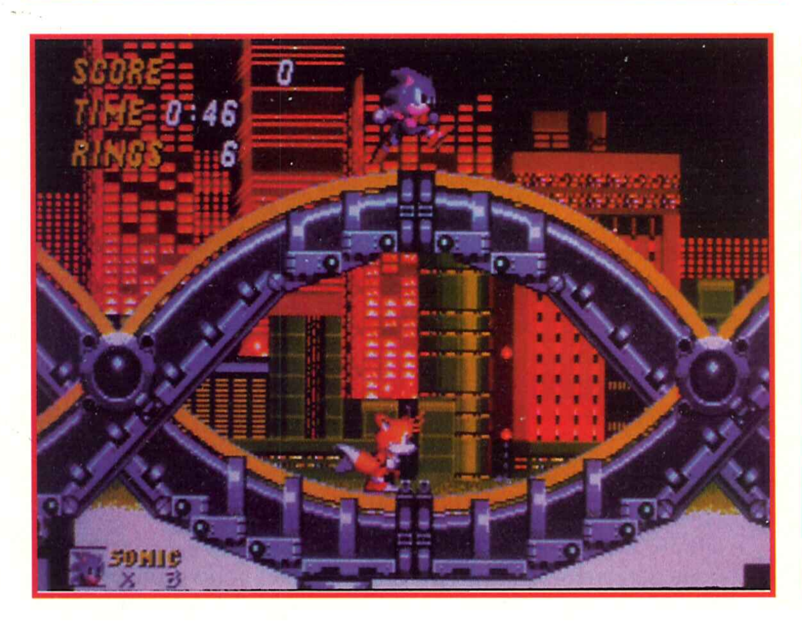
La penúltima bomba de Sega, acaba de estallar: Sonic 2, el ídolo de masas, el héroe más simpático, el puercoespín que revolucionó el mundo, volverá en Noviembre a las consolas del mundo.

Y para veáis que no os estamos engañando y que todo esto es más que cierto, ahí tenéis la carátula y unas cuantas pantallas que demuestran lo que será la segunda parte más esperada del momento.

Son sinceramente las primeras imágenes que se han podido obtener. No os podéis imaginar hasta qué punto se ha guardado el secreto de este nuevo proyecto. Ni todos los espías del mundo hubieran podido decirnos cómo sería Sonic 2. Pero, en el último momento, hemos conseguido desvelarlo.

Parece ser que la mecánica de Sonic 2 no va a diferir demasiado de la de su predecesor. Ni los típicos anillos ni los espectaculares decorados van a ser modificados. Algunos retoques simplemente. La principal sorpresa estará en que se ha introducido un nuevo personaje. Se trata de un zorro con cara de travieso que, comandado por un segundo jugador, ayudará a Sonic en su lucha contra el malvado doctor Robotnik. Por tanto, no se limitará el programa a la presencia del erizo y del jugador que lo maneje, sino que habrá un segundo participante que guiará al zorro, aunque no podrá hecerlo de forma simultánea.

En cuanto a los aspectos técnicos, fuentes bien informadas aseguran que Sonic 2 será el doble de rápido y mucho más suave que el de la primera parte. Es todo un esfuerzo creerles porque jamás nadie podría pensar en algo más suave que Sonic. Algunos detalles curiosos que nos han adelantado son por ejemplo que en la fase de bonus Sonic manejará un ala delta o que... bueno, ya os iremos contando más cosas...





E L CEREBRO DE LA BESTIA

SUPER NINTENDO es el cerebro bestial de Nintendo. Sus super 16 Bits, sus 5 microprocesadores y su memoria de 128K en el microprocesador central, la convierten en la consola más fantástica y emocionante del mercado.

Una imagen bestial

Con la que alucinarás en colores gracias a estas bestiales características:

Dos microprocesadores de video que te proporcionan la más auténtica tercera dimensión, en todos sus gráficos y juegos, así como numerosos y super suaves scrolles simultáneos.

Super resolución de 512x448 pixels que te permitirá combatir con más y mayores enemigos.

Efectos increíbles: ampliación y disminución de sprites y rotaciones de 360º.

Super color. No te lo creerás cuando lo veas, una paleta de 32.768 colores y hasta 256 en pantalla.

Un sonido bestial

Vibrante, de cine, donde quiera que estés te pondrá en acción, 8 canales stereo-digital hacen que el sonido se dispare en todas las direcciones y envuelva el ambiente creando una situación espectacular. Tanto por su música como por sus efectos.

¡Hay que oirlo para creerlo!

Unas armas bestiales

Una diversión a tope. Con 30 geniales y magnifícos juegos, entre los que podrás elegir de acción, estrategia, habilidad, lucha y deportes. Cualquiera de ellos son el complemento perfecto para el Cerebro de la Bestia. Convirtiéndola en una consola monstruosamente superior al resto.



Un contenido bestial

Ya que SUPER NINTENDO incluye:

- Consola
- Mando de control multifunción
- Cable conector TV
- Adaptador de corriente (A/C)
- Y Super Mario World, la más bestial aventura de Mario.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BITS Nintendo



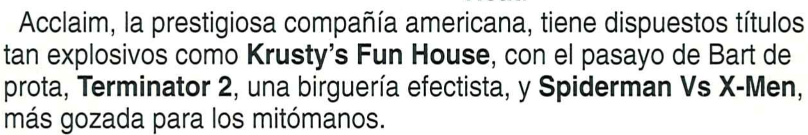
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Avalancha para Super Nintendo

Los usuarios de Super Nintendo ya se pueden ir preparando, porque de aquí a finales de año se les viene una cantidad de títulos que, ya, ya... Empezamos a contaros porque la cosa no tiene desperdicio. Y lo hecemos por compañías.

De **Nintendo** esperan su lanzamiento **Legend of Zelda**, el clásico de aventuras, **Super Ghous'n Ghosts** y **Super Mario Kart**, donde podremos ver al bigotudo italiano sumergido en otros menesteres.



A **Konami** le van los arcades frenéticos, y **Super Teenage Mutant Hero Turtles IV**, o **Super Probotector** lo demuestran.

Ocean sigue econ el tema del cine **Robocop 3**, y si te va la velocidad **Exhaust Heat**.

Acclaim, la prestigiosa compañía americana, tiene dispuestos títulos tan explosivos como **Krusty's Fun House**, con el pasayo de Bart de prota, **Terminator 2**, una birguería efectista, y **Spiderman Vs X-Men**, más gozada para los mitómanos.

Los japoneses de **Capcom** tampoco se quieren quedar atrás. **Final Fight, Street Fighter 2, U.N. Squadron, Magic Sword y Super Pang** serán sus armas de aquí a finales de año.

Los tres títulos que tiene preparada la compañía **Elite** se nos antojan potentes: si **Joe & Mac Caveman Ninja, Super Dragon's Lair y Dr. Franken** no son de lo mejorcito...

Completamos el repaso con dos compañías de único lanzamiento **Namco** editará el juego aéreo **Wings 2**, mientras que **Interplay** hará lo propio con **Out of This World**.

'Bueno, ya no contamos más, pero, como véis la cosa se pone calentita para los usuarios de Super Nintendo...

La Game Gear a toda máquina

A la portátil de Sega no va a haber quien la sople. En unos cuantos meses pretende hacer olvidar eso de la escasez de títulos a los ratos de ocio transportables. ¿Cómo?. Muy fácil: **Ayrton Senna, Indiana Jones, David Robinson, Terminator, Taz** (el de Taz-Mania), **Chuck Rock, Ariel la Sirenita, Sonic 2, Mickey Mouse 2, Bart Simpson y Shinobi 2**. Éso, de entrada, pero hay más: **Wimbledon Tennis, Paperboy, Batman Returns, Prince Of Persia, Streets Of Rage, PS Gaiden, G.P. Rider, Double Dragon, Home Alone, Rampart, Super Off Road**... ¡y no seguimos porque no nos caben más...!



From Consolandia

by Juan Carlos García

Verano, verano...Adiós, adiós. Entramos en la monotonía de... ¿quién dijo monotonía?. Aquí estoy yo para romperos los oídos.

• **Será por éso** que hablo tan alto y escribo tan fuerte, ¿no?. Para que os enteréis de cosas como que Super Mario Bros y Double Dragon van a ser llevados a la pantalla grande. Sí, a la del cine. Después de idas y venidas, rumores y toda clase de castings ambos juegos van por fin a saltar al celuloide. De Mario ya sabíamos, pero Jimmy y Billy, ¡vaya una sorpresa!.

• **¿Más sorpresas?** Venga, va. Apuntaos ésta en la mesa de clase. Alien 3, the movie, the game & the comic book. Pronto en vuestra Mega Drive la película que ha batido todo los records de taquilla.

• **La Turbo Express, la portátil de Nec** a color compatible 100% con los cartuchos de Turbo Grafx, va a ser distribuida en España de forma oficial. ¿Tan sólo un rumor?. Que se lo pregunten a Victor Ruiz, de Dinamic...

• **Y vamos a por la Neo Geo.** Hace muy poco oí que el Rolls Royce de las consolas iba a bajar de precio. Ahora me confirman que no, que no baja, que la única modificación es que el afortunado que se la pueda comprar podrá elegir su cartucho de regalo de entre un abanico de 16 cartuchos. Antes eran sólo ocho. Pena.

• **La compañía americana Sierra,** una de las intocables en PC, no tiene la más mínima intención de versionar sus productos para consola. Dicen que si ocupa demasiada memoria, que si hay que cambiar el interface... Mucho rollo, pero pocas nueces. Porque me he enterado que van a dejar que Sega versione algo de lo suyo...

• **Pregunto:** ¿Por qué el mercado japonés de consolas va 1000 años luz por delante del americano y 5000 años luz por delante del europeo?. ¿no funciona el Import-Export?, ¿es culpa de las distribuidoras?

• **Sega va a organizar** en colaboración con una emisora de Los Angeles un macro concierto en beneficio de las víctimas del Sida. Desde aquí, nuestro apoyo.

• **Terminator saldrá en Mega CD.** Virgin ha anunciado que el título de Schwarzenegger y Out Of this World, un Another World consolorizado, llegarán a lo grande, con más cosas, más memoria y enormes sorpresas.

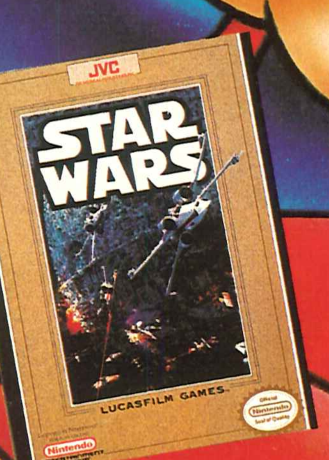
• **¿Sabéis porque sale tan pocos R.P.G. para consolas?.** Porque el Ministerio de Industria prohibe que los juegos basados en el texto no vengan traducidos. Así que o se dan por aludidos los responsables o...

•**La prestigiosa firma americana Acclaim**, acaba de iniciar una nueva andadura que le llevará por los atractivos caminos de Sega. A través del sello Flying Edge, editará una serie de títulos que prometen todo. Los cuento rapidito y por consolas. En Game Gear pronto harán su aparición Smash TV, junto a la versión para Master System, Alien 3 que hará triplete en las tres consolas y Bart Vs Space Mutants, que también se llevará de calle a todas las Segas. Para Master la firma americana tiene pensados Archrival, que también saldrá para Mega Drive y Predator 2. Y por último, en Mega Drive dispondremos de la tercera parte de los Regresos al futuro, uno de carreras, Ferrari, y Empire of Steel, sin duda lo mejor de la casa. Como veis, Acclaim viene a Sega dipuesta a dar mucha guerra.

• **Se acabó!.** No hay más por este mes. Id recopilando cosas y luego me las decís al oído.

Nintendo®

ENTERTAINMENT SYSTEM™



STAR WARS
(La Guerra de las Galaxias)
Lucha con tus héroes favoritos de la Guerra de las Galaxias. Con la ayuda de tus amigos destruye la Estrella de la Muerte, salvando así a la fuerza rebelde de DARTH VADER.

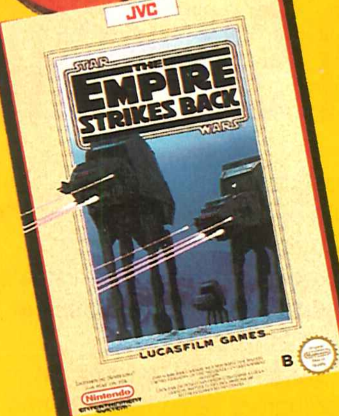


RAINBOW ISLANDS
¡BUB y BOB, los héroes del BUBBLE BOBBLE, han vuelto! Esta vez tendrás que vértelas con los peligros de las Siete Islas del Arco Iris donde un montón de criaturas te impedirán avanzar en cada nivel.

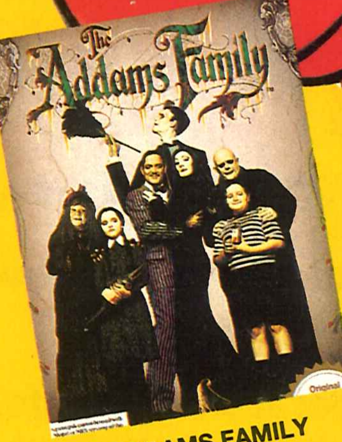


ROBOCOP 2
ROBOCOP entra en la que puede ser su última confrontación. A través de 12 increíbles niveles te enfrentarás con el maestro de la mente psicópata: CAIN, transformado por OCP para convertirse en un arma tan poderosa... como ROBOCOP.

THE NEW ZEALAND STORY
¿Tienes el valor suficiente para vencer al salvaje WALLY WALRUS y rescatar a tus amigos? ¡Más enemigos, música increíble y la mejor acción de NINTENDO te esperan! No esperes tú.



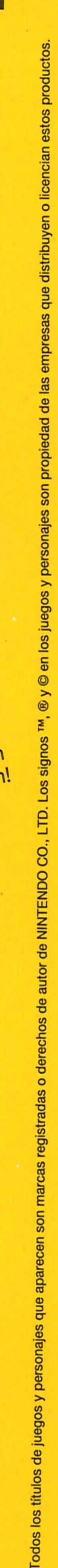
THE EMPIRE STRIKES BACK
(El Imperio contraataca)
La batalla contra el imperio es cruel e incesante. Lucha en los gélidos campos de Hoth contra los walkers imperiales. Prepárate para el enfrentamiento final: el brutal combate contra Darth Vader. Toda tu destreza será inútil si no eres astuto, rápido y mortal.



THE ADDAMS FAMILY
¡Han secuestrado a MORTICIA! Y se encuentra escondida en algún lugar de la tenebrosa mansión de la familia ADDAMS. GOMEZ y tú tendréis que evitar las trampas ocultas, almas en pena y reunir un millón de dólares para rescatar a la amada MORTICIA.



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



Este era el aspecto que presentaba la entrada a la sala de videojuegos que Sega instaló en la Villa Olímpica. A la entrada, Sonic, dentro... ¡todos los atletas del mundo disfrutando a tope!

SEGA EN LA VILLA OLIMPICA

AMIGOS OLIMPICOS, AMIGOS PARA SIEMPRE

Barcelona, más de 15.000 deportistas y Sega, han hecho las mejores Olimpiadas. La ciudad, porque abrió sus puertas de una manera cordial y entusiasta a todos aquellos que quisieron disfrutar del acontecimiento. Los atletas, porque fueron auténticos protagonistas de excepción. Y Sega, porque puso el ocio electrónico a total disposición de los deportistas, instalando en la Villa Olímpica una sala de videojuegos formada por 200 Mega Drive, 11 máquinas de total actualidad, 60 Game Gear y más de 1200 cartuchos.

Para llegar a la Villa Olímpica hay que tender al mar, al puerto y a la Barcelona vieja. Enmedio de viviendas dolidas por la acción del agua y de grandes almacenes a la antigua usanza se alza un complejo arquitectónico gigantesco y revolucionario, una ciudad dentro de una ciudad, en la que vivió, durante unos históricos días, todo el deporte del mundo.

La villa de la Olimpiada está sitiada por una largísima valla que la separa del mundo. Pero no es una valla normal. Aparte de estar decorada por preciosas telas modernistas es perfectamente «traspasable», al menos ahora.

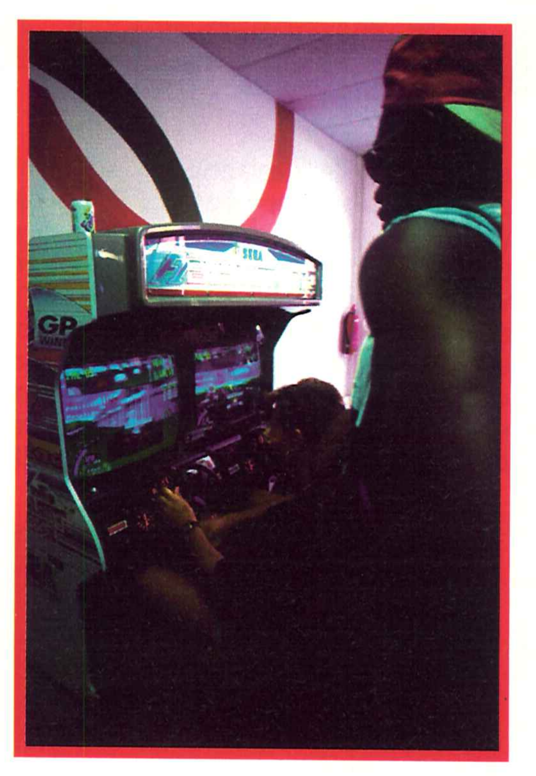
Durante la Olimpiada, sin embargo, se convirtió en una especie de fortín en el que la seguridad se hizo constante. No había zona, ni local que no se encontrase vigilado. Absolutamente todo el mundo, debía llevar sus acreditaciones bien visibles, y aún así había zonas restringidas a las que el acceso estaba completamente prohibido, como el restaurante

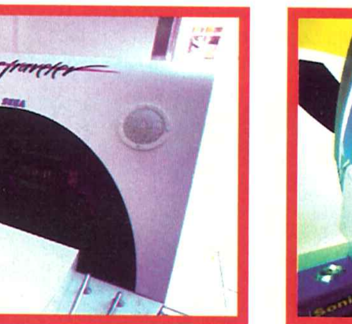


Los japoneses se lo pasaron como chinos. Empezaron la sensión de máquina las 10 y la terminaron a las 22:00.



Un nuevo ejemplo de diversión nipona. No hace falta deciros por qué vienen de allí todas las consolas...





A pesar de la espectacularidad del Time Traveller, sus hologramas no consiguieron la atención del R-360.



Algunos deportistas tuvieron serias dificultades para insertarse en las recreativas. Mucha altura había por allí.

Un espectador de excepción contempla las evoluciones de su recreativa favorita. ¡Como para no cederle el sitio!.

o las viviendas más «especiales».

Sensación de libertad

Sin embargo, en ningún momento llegamos a sentirnos agobiados. Al contario. Pudimos movernos alegremente a lo largo y ancho de la Zona Internacional, que era donde tenían lugar las mezclas más curiosas y ricas de gentes. En su interior se encontraban los centros de ocio -incluída la fascinante playa- restaurante, puntos de encuentro, agencias de viajes y hasta un Corte Inglés.

Multitudinaria, multilingüe y multiracial, esta franja de villa nos impresionó por encima de todo y terminó por gustarnos demasiado. Pero no sólo a nosotros sino también a los deportistas que no cesaban de plantearse aquello de «pasar del entrenamiento» para disfrutar a tope de las comodidades del recinto.

Y la verdad, cualquiera diría que lo estaban haciendo.

A juzgar por el nivel de asistentes a las salas de ocio y recreo, se nos hacía muy difícil imaginar cuáles eran los horarios de entrenamiento.

No se les puede culpar. Las áreas de recreo habían sido perfectamente estudiadas para que ningún deportista viera sus gustos frustrados: cines, videotecas, musicotecas, bibliotecas o salas de TV. por cable, satisfacían plenamente las aficiones de los más «cultos», mientras que billares, boleras, una gigantesca pista de scalextric, dardos y futbolines lo hacían en el caso de los más «activos».

De las máquinas de SEGA, -tranquilos-, nos ocuparemos más tarde...

"Futbolines" olímpicos

De estas salas recreativas se nos quedaron especialmente tres grabadas. Una, la del scalextric, simplemente porque era inmenso y porque nueve deportistas podían descargar su adrenalina en la velocidad. Dos, la de la bolera, que para más señas era doble. Y tres, el caraoke, lo más en discoteca, que permitía a los deportistas reirse de sí mismos cantando los temas de sus músicos favoritos.

Arrasaron las Mega Drive

Pero para sentir de verdad el ocio, el recreo y las ganas de divertirse , hoy en día hay que tener algo más que un futbolín a mano. Los tiempos han cambiado y ahora sin electricidad, sin una pantalla, sin acción, sin velocidad y sin cientos de juegos diferentes, no se va a ningún sitio.

¿Exagerado?. En absoluto, ni exageramos nosotros ni exageró Sega poniendo a disposición de los deportistas tal cantidad de máquinas recreativas y consolas.

La prueba fue el exitazo y los niveles de asistencia de los deportistas. Sencillamente impresionante.

La compañía japonesa desplegó material suficiente como para copar de consolas 5 salas completitas.

La "gran jugada" de Sega se repartió entre una súper estancia principal de privilegiada ubiación, -justo frente a la playa-, y cuatro centrales de menor tamaño que se distribuían por zonas estratégicas de la Villa.

De esas cuatro salas una de ellas no era accesible a todo el personal acreditado, ya que se encontraba en la zona de residencia y únicamente los atletas podían ocuparla.

Judith Grau era la jefe de sala, quien, junto a Jordi Cruz,

Como el deporte, la pasión por los videojuegos está por encima de las banderas. Sega así nos lo demostró en Barcelona.

se encargaba de la estancia principal. De carácter simpático y abierto, -suponemos que para ésto hay que nacer-, la voluntaria se mostraba tan alucinada como nosotros al ver el espléndido lleno, colas incluídas, que presentaba la sala. «*Y eso que ahora hay poca gente. A partir de las 4 ó 5 que es cuando la mayoría de los deportistas dejan de entrenar, esto se pone de bote en bote*», comentaba Judith.

No era para menos. Cuando entramos en la sala y vimos lo que había nos quedamos más sorprendidos aún. Imaginaos. una habitación gigantesca dividida en dos alas. A la izquierda 11 recreativas de máxima actualidad con sus correspondientes «clientes», en el centro, y dominando la encrucijada, la fastuosa y psicodélica **R-360** y a la derecha casi **200 Mega Drives**. Casi nada.

Los dos atletas cubanos que se estrallaban una y otra vez en el **Rad Rally** no dejaban por un momento de gritar. «*El freno, dale al freno*», chillaba uno de ellos, «*que te la vas a pegar*». Era la tónica fundamental.

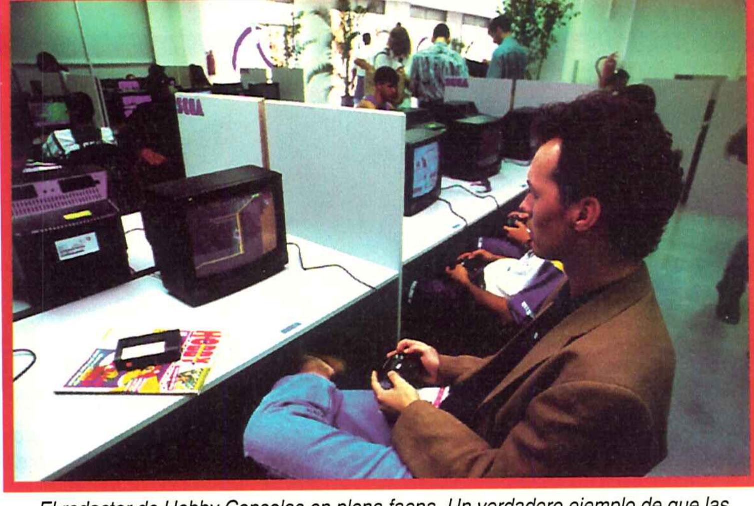
Los húngaros, por su parte, soltaban el puño contra el cristal del **Super Monaco G.P.** porque no habían logrado clasificarse, y mascullaban insultos en su idioma natal (que decimos nosotros por aquello de las voces). No habían probado aún ni el **Afterburner**, cabina incluída, ni el **Rail Chase**, con una vagoneta por asiento que se mueve al tiempo que la del juego, ni el **Exhaust Note,** ni el **Swin**, ni el **Megatech**, ni el **Galaxy Force II**, donde un negrazo de Estados Unidos hacía lo imposible por meterse en la cabina, ni, por supuesto, el **Time Traveller**, una recreativa de hologramas absolutamente fantástica y enloquecedora. La mejor. Pero no la más jugada.

Esa posición de honor se la llevaba la R-360. A parte de colas de gente, pasiones y emociones desbordadas. «*De hecho hemos tenido que poner un papelito con el número de turno, como en el hiper, para que todos puedan montar*», nos decía Judith, «*muchos se pasaban un buen rato ahí dentro*».

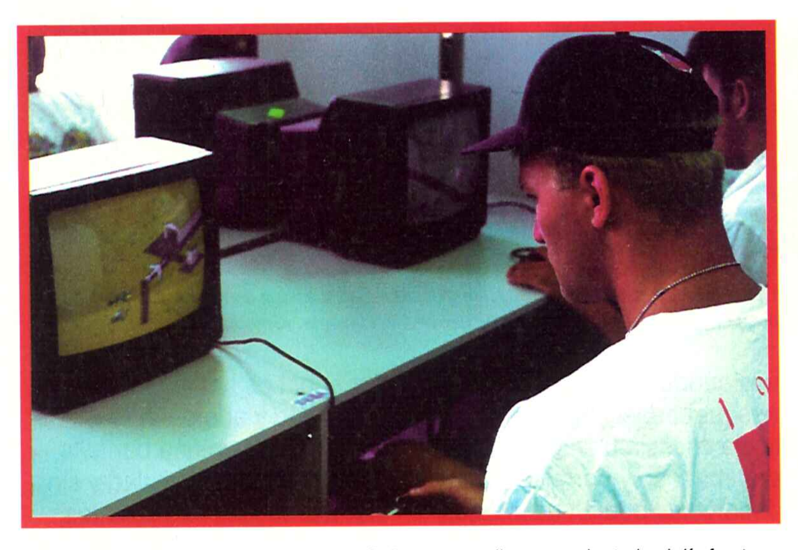
La magia de la máquina rotando sobre si misma hacía olvidar la cantidad de problemas que Sega Consumer Products, la empresa subsidiaria en España de Sega japón, tuvo a la hora de montarla.

En realidad era tan grande que no cabía por la puerta. Tuvieron que desarmarla y luego, en el lugar indicado, volverla a armar y colocar su pesada maquinaria, su placa de chips y sus sofisticadísimos sistemas de seguridad de células fotoeléctricas y barras antivuelco. ¡Sólo faltaba que algún atleta se hubiera lesionado montando en la maquinita!.

Sin duda, el visitante más ilustre de la sala de Sega fue el príncipe Felipe de Borbón, quien no pudo resistir la tentación de jugar una partida con la espectacular R-360°.



El redactor de Hobby Consolas en plena faena. Un verdadero ejemplo de que las consolas Sega atraían la atención de todo el mundo. Deportistas o no. Y eso que la entrada al local estaba fuertemente restringida...



Este deportista de mirada fija y Desert Strike en pantalla se pasaba todo el día frente a la consola. Los encargados de la sala se llegaron a preguntar si este muchacho entrenaba. Eso sí, reflejos, puntería y control de la situación le sobraron al final.



La estrella del salón. Espectacular, dinámico y agresivo, el R-360 llegó a causar auténtica fiebre entre los deportistas. ¡Con deciros que se tuvo que imponer un turno para controlar el tiempo que los atletas pasaban dando vueltas y matando cazas!



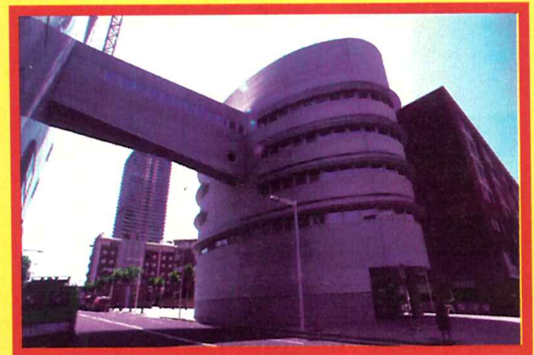
Otros datos olímpicos

- **El videojuego favorito:** *Desert Strike, dicen que es el más tranquilo.*
- **Los jugadores más graciosos:** *Coreanos y Japoneses.*
- **Los jugadores más divertidos:** *Mexicanos y Cubanos.*
- **Los jugadores más persistentes:** *Australianos.*
- **Los jugadores más impacientes:** *Húngaros.*
- **El jugador más ilustre:** *S.M. El píncipe de Asturias.*

Las auténticas "estrellas" del deporte: *pocas se dejaron caer por allí. De hecho, no estaban alojados allí.*

- **Entre las gentes:** *El orden y el concierto. Muchas razas y un único objetivo, la paz.*
- **El precio de la fama:** *Allí todo era gratis. No se pagaba nada, ni las latas de Coca Cola... ¡le dabas al botón, y a beber!.*
- **La villa:** *Olímpica.*
- **Sega:** *Total.*
- **El día:** *caluroso y complaciente.*
- **La playa:** *no nos dió tiempo...*







Pero, como decía Victoria Hernández, de la agencia S.E.I.S, «*el R 360 es lo más atractivo del local y está cosechando las mejores palabras y todos los elogios que os podáis imaginar*». El público le dió la razón y el Príncipe de Asturias se lo confirmó. Porque sí, S.M. Don Felipe de Borbón estuvo jugando en el R-360. Así lo narraba Judith, la jefe de sala: «*Vino, se montó, todos nos arremolinamos en torno a la pantalla que queda fuera y que refleja lo que ocurre dentro, y mató catorce cazas. No hubo más. Ah!, sí, aterrizó muy bien, pero claro ¡él es piloto!*».

La misma expectación despertó el ala de las Mega Drive. Un primer vistazo sirvió para darnos cuenta de que ninguna 16 bits estaba sola.

Había 1.200 juegos listos, más 60 para las Game Gear que ocupaban los pasillos de las residencias olímpicas. Cada 2 ó 3 días se cambiaba el cartucho, por aquello de no caer en la monotonía, pero la medida no era bien vista por todo el mundo. Había deportistas que se conocían un juego a la perfección y nunca se desprendían de una consola. Que se lo digan si no a los australianos, -el combinado que más tiempo pasaba allí-, o a los windsurferos, o a los del equipo de vela, auténticos devoradores de cartuchos.

Pero claro, los había de todos los gustos. Tim O'Crey, un levantador de pesas del equipo americano, no pasaba demasiado tiempo allí metido. «*Me gusta mucho, bueno, pero también hay que entrenar*», comentaba algo resignado. Esta opinión la compartían la totalidad de miembros del Team USA cuyas apariciones por el local eran esporádicas, aunque espectaculares. Ver a negros enormes intentando pasar los bosques del Sonic era todo un espectáculo.

Los seleccionados españoles eran sin embargo unos fanáticos de postín. A Juan Igancio Damborenea, un simpático tipo del equipo de béisbol, le parecía todo un detalle lo de la sala. «*Conozco la Mega Drive por un amigo, he jugado algo y me parece de las mejores*», nos comentó. «*Vengo mucho por aquí, cada vez que me dejan los entrenamientos y la verdad es que me lo paso en grande*», concluyó.

Nadie pagaba nada. Los famosos «Insert Coin» fueron sustituidos por un «Juega cada vez que quieras con sólo apretar un botón» y aquel de «Espera a que te toque pero no te vayas muy lejos porque no va a tardar nada». En este sentido el horario era de lo más asequible. La sala permanecía abierta de 10 de la mañana a 10 de la noche, para que todos pudieran rellenar sus momentos de ocio.

A pesar de todo... ¡la organización tuvo que poner un policía en la puerta!. Sólo así se pudo controlar a los asistentes y evitar que los voluntarios olímpicos se tomaran demasidados tiempos muertos en la sala del Sonic.

Un hito en la cumbre

Todo ha pasado ya. Las victorias, las derrotas, las medallas, las consolas y las máquinas recreativas. Pero todo ha quedado allí.

Y, sobre ninguna otra cosa, ha quedado la sensación de que Sega ha colaborado con el deporte.

Muchos de los atletas que jugaron con sus consolas recordarán con agrado a Sonic, al R-360 o a la máquina de hologramas. Y estamos seguros de que no se les olvidará fácilmente.

Como a nosotros el haber estado en la Villa Olímpica. Una de las cosas que este intrépido reportero y su fotógrafo favorito conservarán para siempre en el corazón.

Texto: Juan Carlos García.
Fotos: Daniel Font





Bailando con dinosaurios



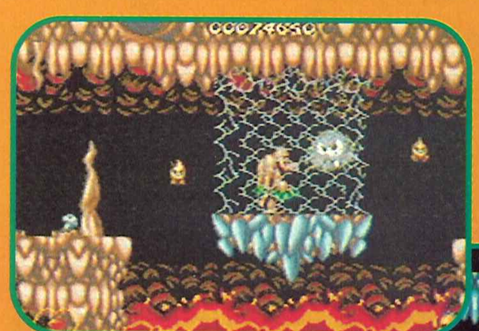


Chuck Rock nació en el fondo de una oscura caverna allá por el paleolítico superior. La vida le resultaba tan aburrida por aquellos tiempos que decidió inventar el Rock (sí, fue él, no un tal Elvis). Así que formó una marchosa banda troglodita al grito de ¡Unga Bunga! y el éxito no tardó en aparecer. Al poco tiempo ya eran conocidos en todos los clubs cavernícolas.

Cuando las inevitables admiradoras empezaron a llegar, nuestro amigo se fijó en una de ellas: la bella Ophelia, cuyos dulces ojos inspiraron a partir de aquel momento todas sus melodías.

Después de un par de conciertos, sus vidas se unieron para siempre y vivieron muy felices disfrutando de la música y de la naturaleza, que por aquellos tiempos permanecía todavía intacta.

Hasta que un día, en pleno concierto, Chuck vió con horror cómo el malvado y envidioso Gary Gritter raptaba a su amada de ➤

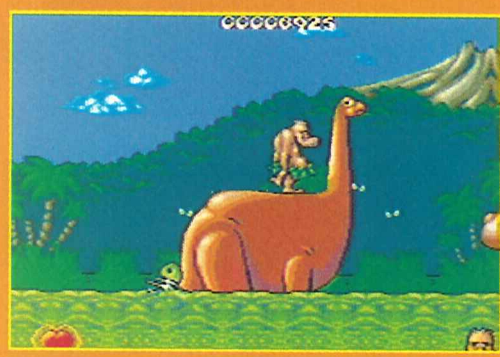


Ni las gigantescas arañas ni los fuegos persistentes conseguirán asustar al valiente de Chuck. Un golpe certero y preciso de su gran barriga, y el problema se acabó para siempre.



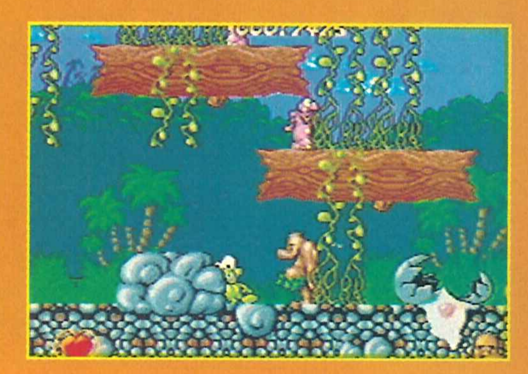
Las oscuras y frías cavernas que tendrá que atravesar este panzudo cavernícola están plagadas de alimañas y extranos seres cuyo único objetivo en la vida parece ser hacerle la vida imposible.



Chuck Rock pertenece a esa clase de juegos rompedores que, con el tiempo, se convierte en un mito del que se hacen más y más versiones y segundas y hasta terceras partes.



LO MÁS NUEVO



➤entre el público y se la llevaba muy lejos de allí. Inmediatamente detuvo la actuación y se lanzó en su busca. Rescatarla, por supuesto, sería su único objetivo en la vida a partir de aquel momento.

Pues bien, amigo, desazte de tus ropas, colócate unas buenas pieles (sintéticas, por supuesto) y disponte a recorrer en compañía de Chuck cinco increíbles niveles animados y habitados por toda clase de criaturillas antediluvianas. Claro, que tu colega cavernícola no piensa quedarse de brazos cruzados. Ahí está dispuesto a utilizar toda la fuerza de su barriga para derrotar a cualquier bicho que os salga al encuentro, ya sean pequeños dinosaurios o gigantescos pterodáctilos voladores.

Pero no te creas que todos los animales del juego son tus enemigos. En tu intrincado recorrido encontrarás a ciertos personajillos que estarán de tu parte y te prestarán desinteresadamente su ayuda, como, por ejemplo, unos pajarillos adormilados que te llevarán volando a sitios inaccesibles si los despiertas a tiempo.

Igualmente, a lo largo y ancho de estos agrestes parajes encontrarás cantidad de piedras de muy diferentes tipos y tamaños. Pues bien, cógelas todas, por muy grandes que éstas te parezcan. Y es que ésto es de las piedras es un detalle más ➤



Nuestro rockero héroe se dispone a convencer a la serpiente para que le sirva de pasarela. De esta forma evitará caer en los fuegos que pueblan toda la caverna

Aquí vemos a Chuk en una de sus poses más habituales: barbilla en alto, rodillas felxionadas, pedrusco en ristre... ¡no me gustaría estar en estos momentos enfrente suyo!

Sí, es feo, gordo y descuidado. Pero te podemos asegurar que Chuck Rock va a convertirse en uno de los ídolos consoleros de los noventa.

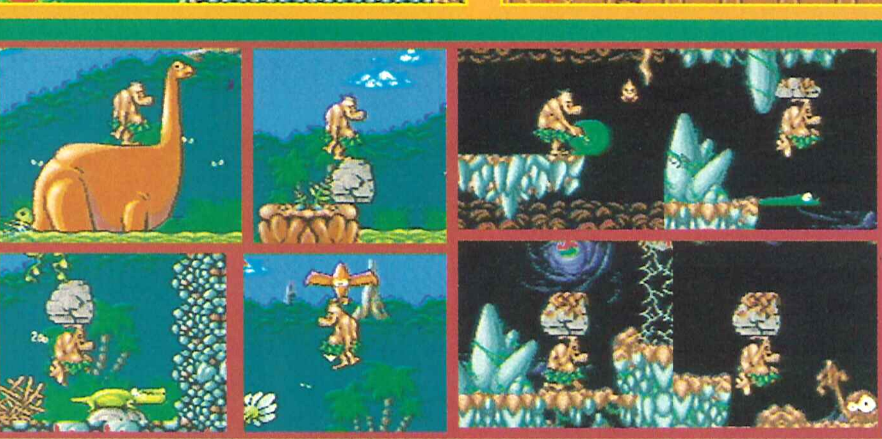












Las estrategias de Chuck Rock

Hemos pillado al hombre de Neanderthal en plena acción. En estas instantáneas, podemos ver cómo hace uso de sus habilidades para rescatar a Sophia: levanta rocas para subirse en ellas o lanzárselas a sus enemigos, utiliza dinosaurios para sus pequeños desplazamientos, vuela a bordo de pájaros prehistóricos, despliega serpientes para usarlas como puente, y un montón de divertidas cosas más que iréis descubriendo

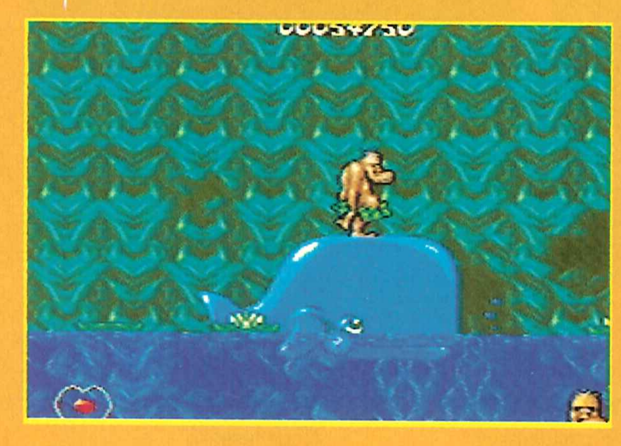




Una legión de alimañas

Aquí los tienes. Son sólo una muestra de la enorme variedad de enemigos a los que se tendrá que enfrentar Chuck Rock en esta aventura. Y hay para elegir. Porque los hay de todos los tamaños y colores: que corren y saltan, que vuelan y se lanzan en picado y un larguísimo etcétera que sería imposible enumerar. Pero Chuck conoce varias formas de deshacerse de tan endiablados seres. Sus golpes favoritos son el barrigazo cavernario, el salto con patada y el pedruscazo en el coco. Desgraciadamente también encontrará algunos enemigos a los que no podrá derrotar, como los seres de barro, o peligros naturales como derrumbamientos de piedras en las cavernas y zarzas repletas de puntiagudas espinas. En estos casos, la inteligencia a la hora de evitarlos es lo que funciona. Visto lo visto, te habrás dado cuenta de que la distancia que separa a Chuck Rock de su amada Ophelia no es precisamente un camino de rosas...





Muchas son las virtudes de las que goza este juego, empezando por los gráficos y acabando por las melodías. Pero, sin duda, su mayor atractivo se encuentra en la cantidad de acciones distintas que podemos realizar y en la enorme variedad de enemigos.









➤ que importante durante el desarrollo del juego, ya que podrás utilizarlas para acceder a sitios altos, para arrojárselas a los enemigos más persistentes o simplemente para usarlas como contrapeso en los cocodrilos-palanca (¡mira, otro bicho que también te sirve de ayuda!).

Y no te olvides de ir recolectando todos los corazones, jugosas frutas, brontohamburguesas, súper tomates, cerdos asados y demás nutritivas viandas que encuentres a tu paso, pues todos ellos aumentarán considerablemente tu energía y te ayudarán a finalizar con éxito tu misión de rescate.

Y esto es todo, o casi todo lo que podemos contaros acerca de este Cuck Rock. Ya sólo te queda meterte de lleno en estos alucinantes paisajes de la edad de piedra y prepararte para comenzar el enfrentamiento con el mismísimo Gary Gritter.

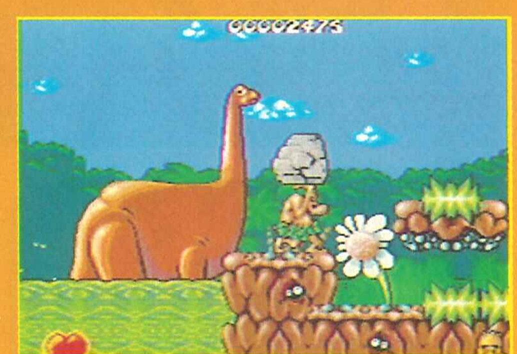
Pero recuerda que has jurado no volver a coger tu piedroguitarra eléctrica hasta que no rescates a tu amada Ophelia.



HOBBYCHORRADA: *Si despeñáis al hipopótamo por una rampa de langostinos obtendréis, buenamente, una barriga extra. Si los despeñáis dos veces el premio será doble.*













¡Viva la edad de piedra!

Si no viviste en la edad de piedra (que me creo yo que no) esta es tu oportunidad de convertirte en el troglodita más marchoso de la era de los dinosaurios. Y, oye, merece la pena, porque en este juego se combinan adicción, buen humor y gráficos alucinantes a partes iguales. Nada más comenzar el juego lo comprobarás, sumergiéndote en unos maravillosos gráficos, animados por un scroll perfecto, al tiempo que saltas de plataforma en plataforma disfrutando de una música realmente graciosa y pegadiza.

El cartucho rebosa diversión y calidad por los cuatro costados y te aseguro que con sus cinco niveles repletos de acción, vas a tener juego para rato.

The Wizard

LAS PUNTUACIONES


Plataformas

VIRGIN GAMES
Nº jugadores: 1
Dificultad: En crecimiento.
Nº Continuaciones: 1
Nº de fases: 5

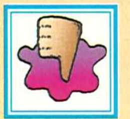

87


88

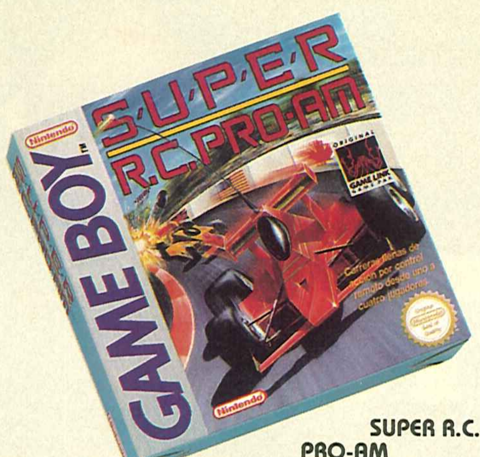


93


Scroll, gráficos, música... prácticamente todo.


Los dinosaurios rosas.

92



SUPER R.C. PRO-AM
Estás en línea de salida con tres coches más: derrapes, manchas de aceite, curvas espeluznantes, bonificaciones. (de 1 a 4 jugadores).



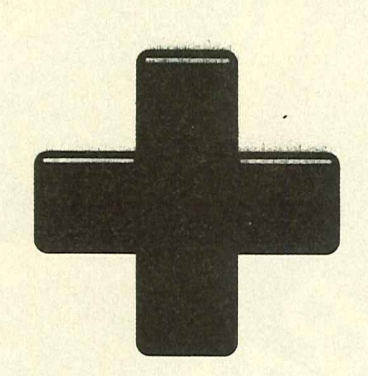
MEGA MAN
Te esperan continuas ráfagas de disparos y 6 niveles de malignos laberintos. ¿Lograrás acabar con ocho androides diferentes?

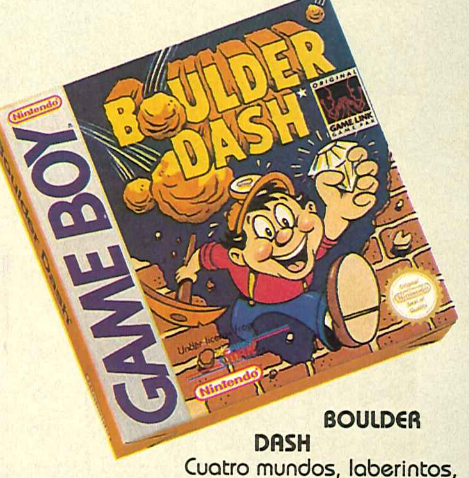


KUNG-FU MASTER
Los brazos y piernas de Bruce Leap son por si mismos armas letales.
Domina tu técnica y acaba con el malvado "Daddy Long Legs".



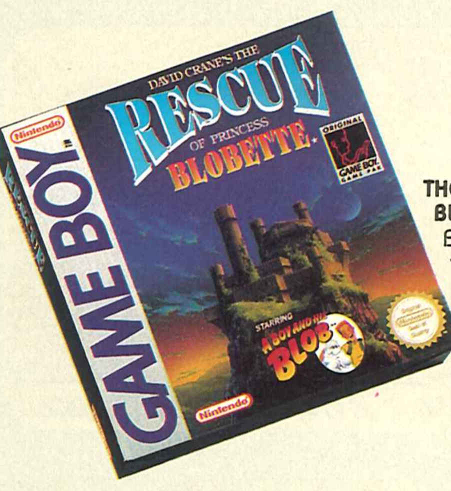
R-TYPE
Sólo tú, pilotando la Aeronave Especial R-TYPE, puedes salvar al Planeta Azul de Bydo y su banda de mutantes.





BOULDER DASH
Cuatro mundos, laberintos, desafíos y nada menos que ochenta escenarios sembrados de diamantes de incalculable valor.

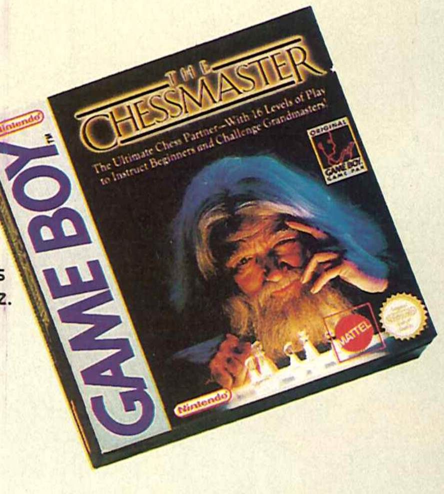
JUEGOS EN PANTALLA



THE RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE
Blob y Earth-Boy vuelven para liberar a la encantadora Princess Blobette de las garras del malvado Alquimista Antagonista.



CHESSMASTER
Un juego para poner a prueba tu habilidad, enfrentándote a una poderosa mente que domina todos los secretos del ajedrez.



Tú y tu GAMEBOY sois unos fenómenos. Pero ni Kung-Fu, ni la Princesa Blobette, ni Megaman se quedan atrás. Ni ninguno de los marchosísimos títulos que traemos de todos los rincones del mundo. ¡Con GAMEBOY vas a más!



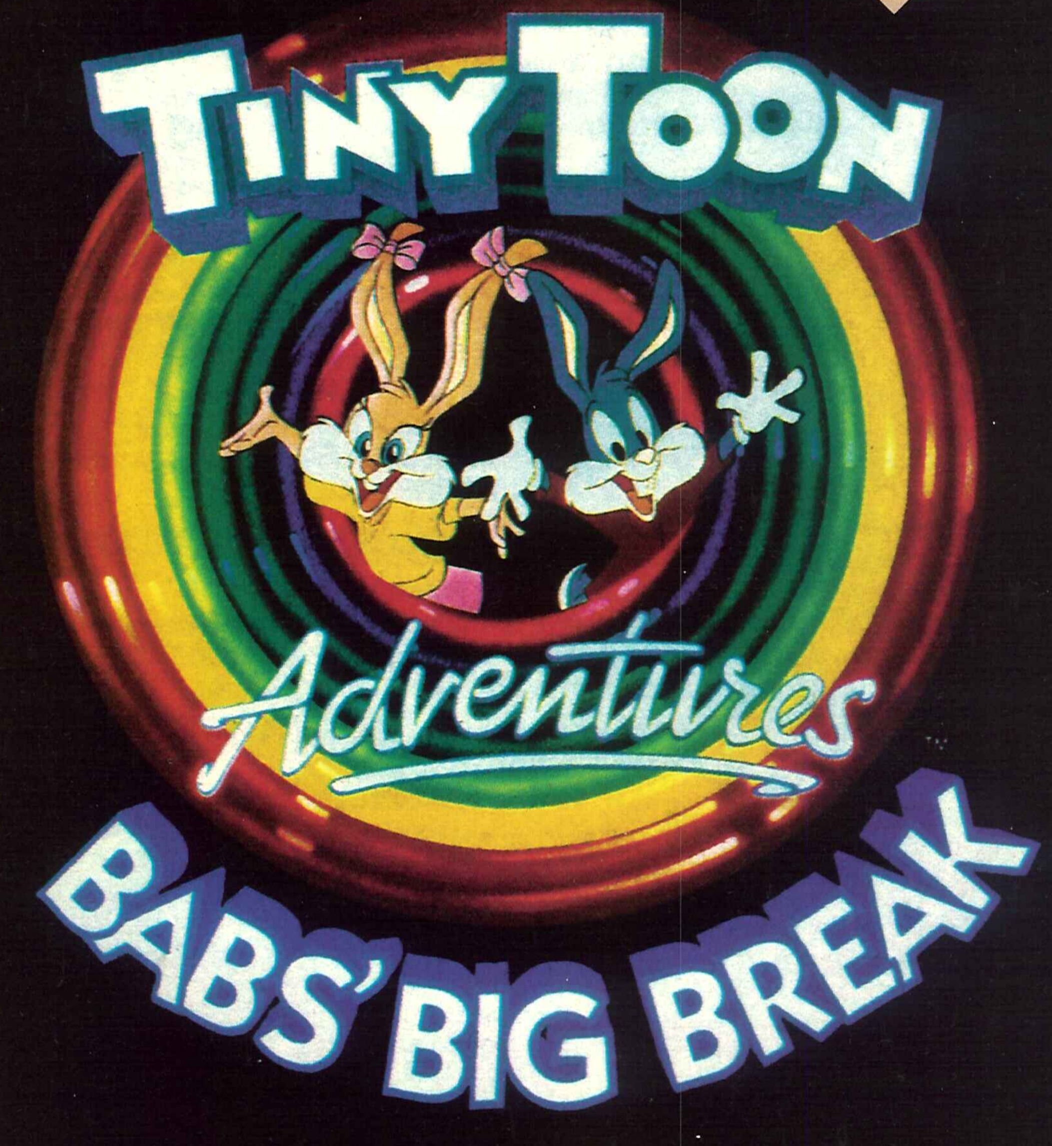
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

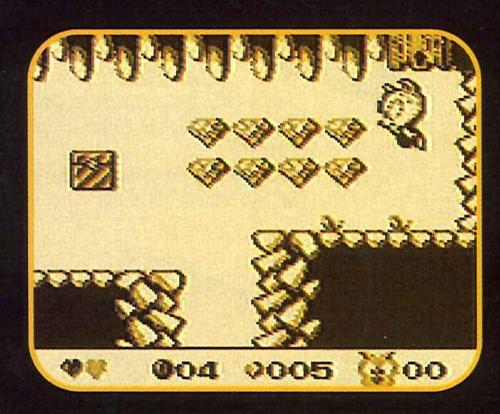


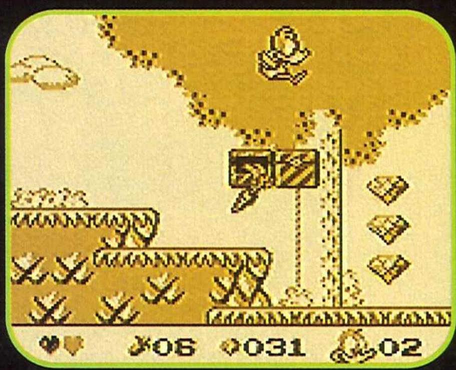
ERES UN FENÓMENO

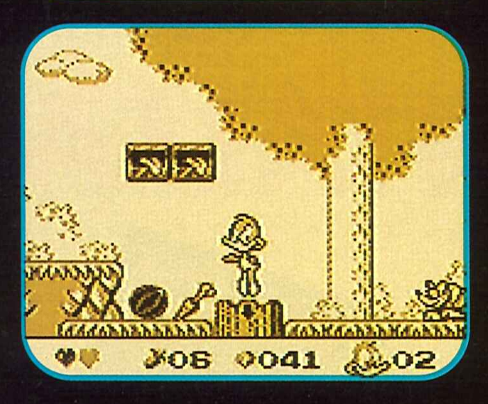


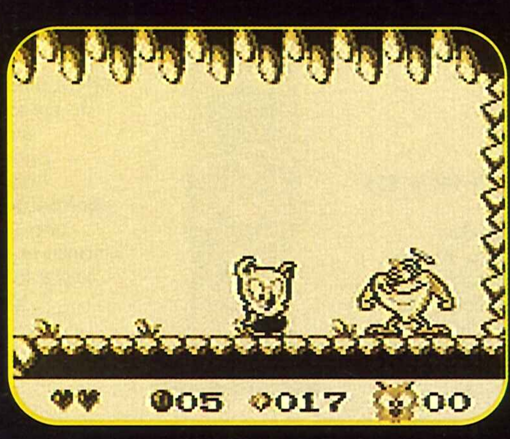


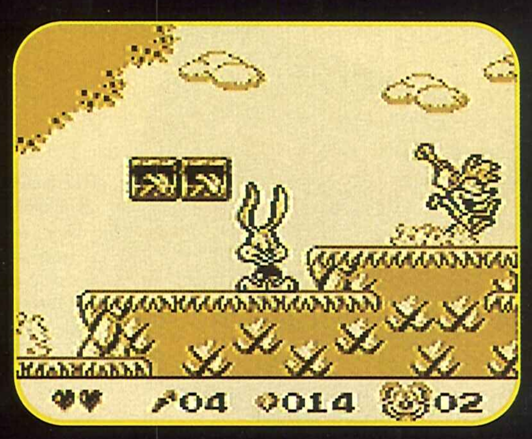








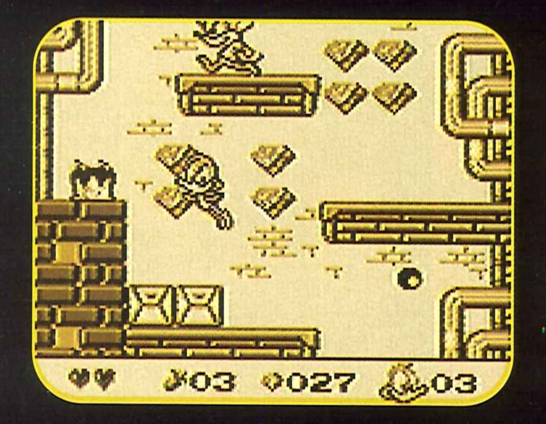


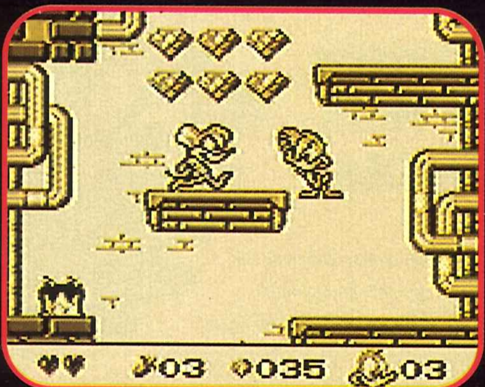


Plucky Duck

Hijo del alocado y entrañable Pato Lucas, Plucky no duda en lanzar piñas contra todo aquello que se mueva. Ten en cuenta que las piñas que lanza rebotan contra las paredes, por lo que el tiempo de efectividad de esta arma es bastante largo.

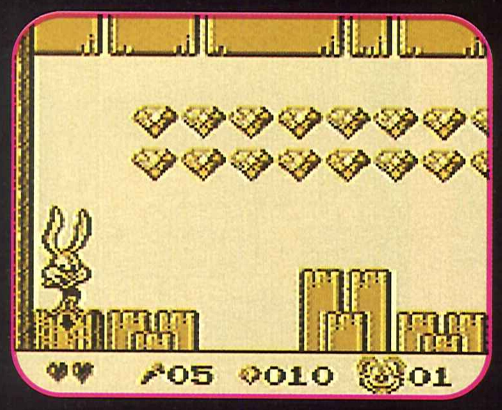
ESOS ANIMALILLOS TAN DIVERTIDOS

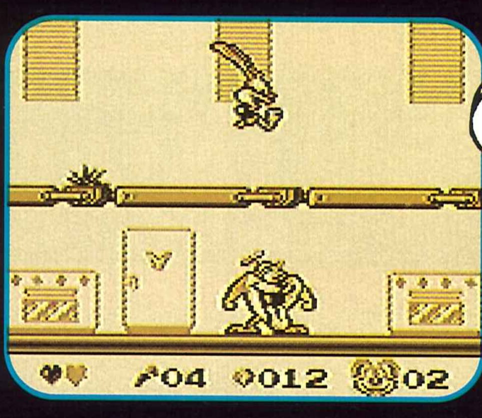


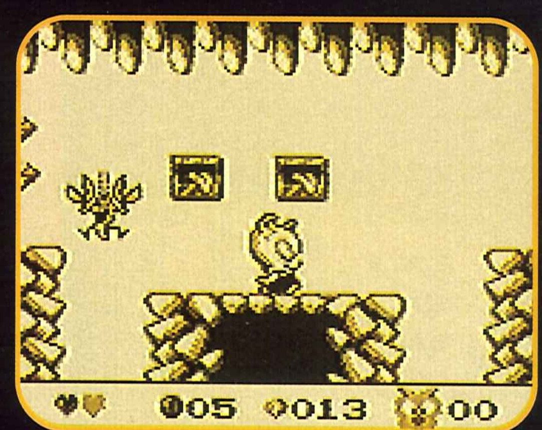


Buster Bunny

El conejo de la suerte y fiel heredero de las alocadas maneras de Bugs, es el encargado de lanzar zanahorias contra todo enemigo que se precie. ¡ Ah! por cierto, está locamente enamorado de Babs, pero no quiere reconocerlo.







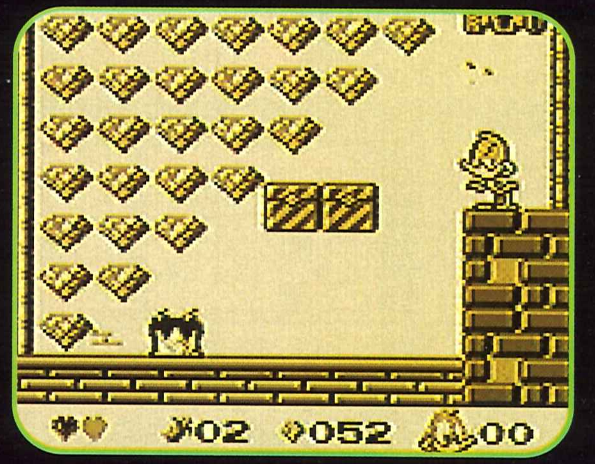
Cada uno de los tres personajes que podemos manejar posee unas características diferentes de salto o velocidad. Escoge al personaje adecuado en cada momento y todo irá bien.

Son realmente geniales y han dado la vuelta al mundo con sus aventuras. Son los hijos de otros míticos personajes de los dibujos animados y acaban de ser presentados en las pantallas de televisión de la mano del mago Spielberg. Seguro que ya habéis adivinado quienes estamos hablando. En efecto, estamos hablando de ¡¡Los Tiny Toon!!

Con esta apoteósica presentación, los pequeños de la familia Warner se meten de lleno en la Game Boy y la inundan de ganas de jugar, diversión y vitalidad gracias a un juego que narra las desventuras de Babs, la conejita que quiere ser actriz y que ¡por fin! ha conseguido una prueba en el teatro ACME.

Lo que nuestra amiga no sabe es que el malvado Montana Max quiere convertir dicho recinto en la sede desde donde llevar a cabo sus malévolos planes. Pero Buster, Hamton y Plucky conocen las intenciones del malvado, por lo que deben darse prisa para llegar al teatro antes que Babs y evitar así que ésta caiga en sus garras.

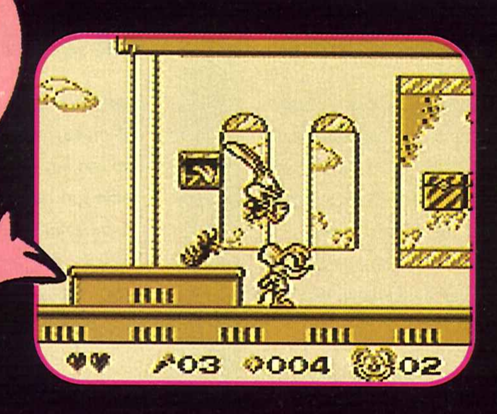
Visto de esta manera, lo que va a ocurrir a continuación es fácil de imaginar. Fases ➤

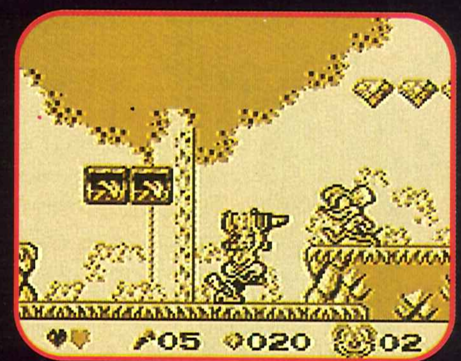


En todas las fases existen numerosas estancias llenas de diamantes que deberemos buscar entre un montón de entradas, salidas, subidas y bajadas. En esta ocasión Plucky Duck ha encontrado su "El Dorado" particular.

Hamton

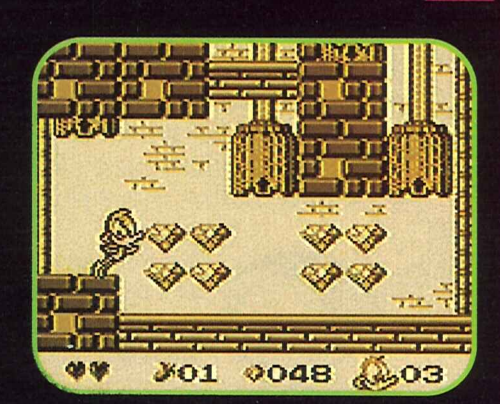
El cerdo, -no sé si de la suerte-, que porta sandías para partirlas en las cabezas de los malos, es hijo de Porky, el rey, y le gusta correr por el campo y hacerle la vida imposible a Montana Max.



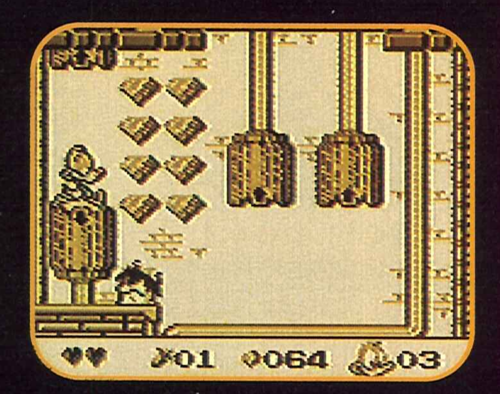


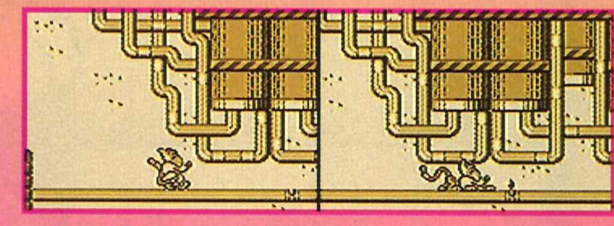
En busca del Toon perdido

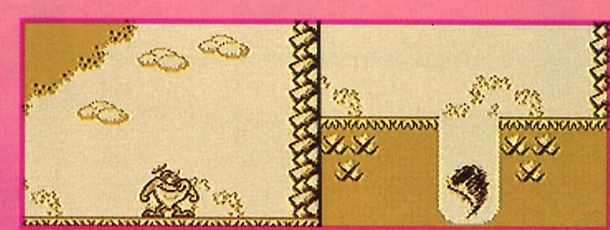
En cada fase se nos indicará el "Toon" al que tendremos que encontrar y llevar hasta cierto lugar. Una vez allí, sin la ayuda del personaje en cuestión: Dizzy Devil (el diablo de Tazmania), Furrball, Fifi o Shirley the Loon, nos resultará imposible continuar.

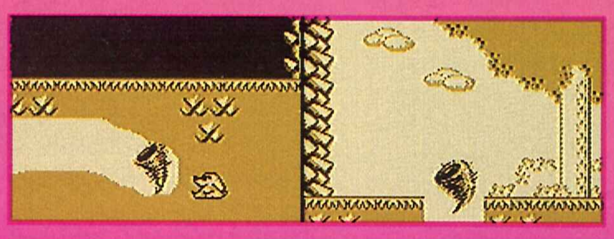


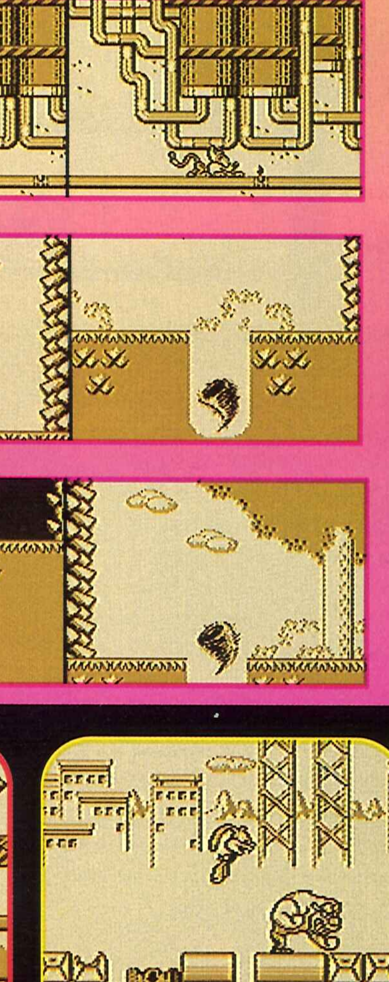
Muy en el estilo de Super Mario Bros, las entradas y salidas se nos ipresentarán con una serie de flechas que nos indicarán la dirección adecuada para su uso ¡ Qué bonito nos ha quedado! Os recomiendo que, si no os hacéis un mapa, si os fijéis donde va a parar cada conducto.

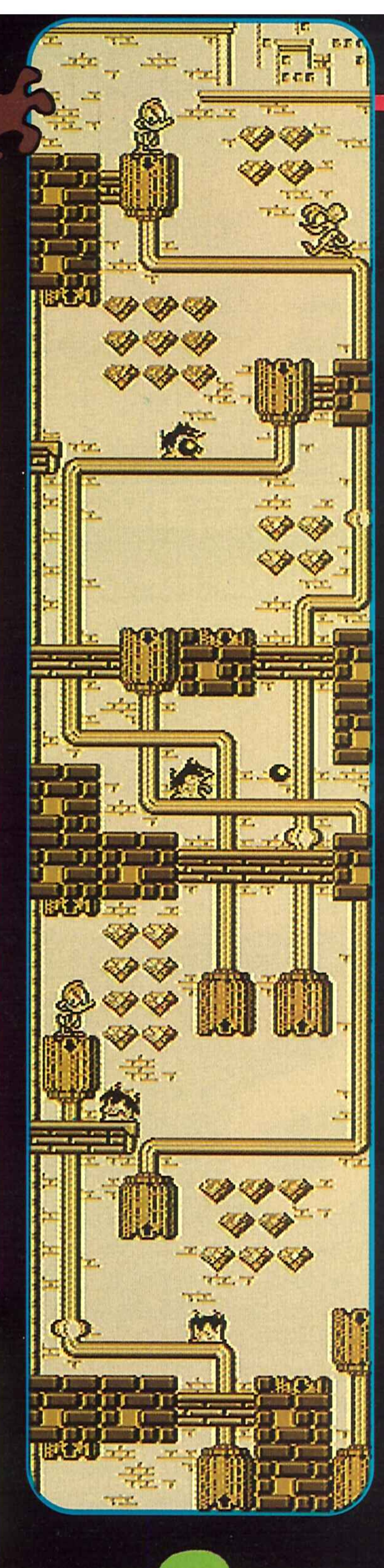




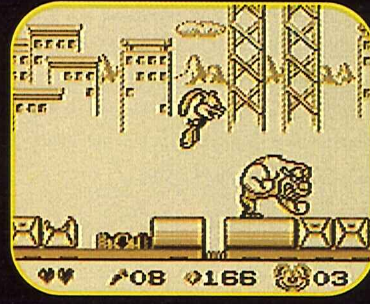












Montana Max

Monthy es su diminutivo, y bajo la apariencia de un niño "inocente" se esconde un verdadero villano de armas tomar. Su retorcida imaginación le ha llevado a invertar ciertos artefactos como el Montana Jet, Montana Buggy, La máquina de bola de Montana y la silla eléctrica de Montana. Es un formidable enemigo, y si no andas con ojo...

Armor

Producto de la imaginación del malísimo Montana Max, este feo Armor es un metálico individuo que suele disparar por triplicado, para ponértelo más difícil. Cuando su cuerpo se divide en tres fragmentos deberás dispararle en la cabeza. ¡Ojo a su bola con pinchos y su cadena!

➤ destartaladamente llenas de enemigos, objetos comestibles, saltos y habilidades varias... Lo de siempre, pensaréis, pero no es así.

Tiny Toon no es un arcade cualquiera, es una magnífica reunión de muchísimas pruebas que te ofrecerán distintos tipos de diversión. A las ya referidas fases de corre-corre que te pillo, en las que lo más importante será recoger el mayor número de diamantes, eliminar a todos los enemigos y abrir todos los cofres para reunir el mayor número de zanahorias, piñas o sandías, le seguirán otros niveles de diferente concepción pero igual nivel de diversión: correr contra tres oponentes en una especie de 100 mt. lisos, jugar al escondite o al topo de carnaval... actividades todas ellas adictivas como pocas.

Pero lo importante del juego es la interacción de los personajes, ya que manejaremos a Buster, Hamton y Plucky, y deberemos utilizar las habilidades de cada uno de ellos en el momento oportuno.

Tiny Toon es, en definitiva, un juego increíblemente divertido y lleno de referencias a la serie de dibujos que le da nombre. Tiny Toon es, en una palabra, GENIAL. Y no hay más.

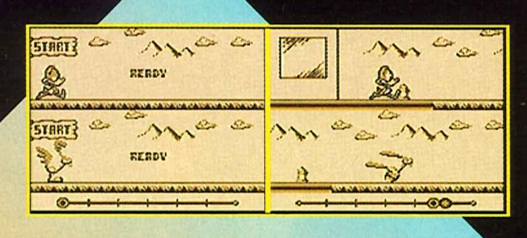
Wolverine

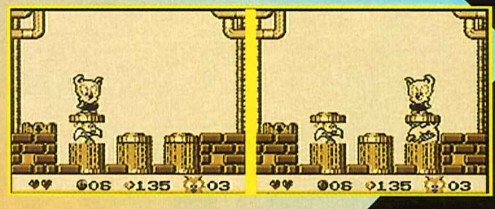
Se convirtió en hombre-lobo por arte de dibujo animado y su fuerza sobrehumana te lo va a hacer pasar mal. Ten cuidado porque da puñetazos en las paredes para que el techo se desplome sobre ti.

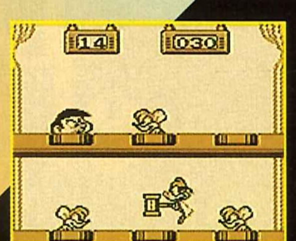
Juegos paralelos

A lo largo del juego tendréis numerosas opciones para desviaros del camino original, mediante un montón de laberintos con cañerías que suben y bajan. En algunas de ellas se esconden otros juegos de una originalidad indudable y de una capacidad de enganche tremenda.

Carreras de 100 mt. lisos contra tres oponentes distintos, jugar al escondite con algunos personajes o hacer lo propio en el "Topo de carnaval", -donde nos encargaremos de repatir martillazos a toda cabeza que haga su aparición-, son tareas útiles que, a golpe de pad, nos ofrecen variedad y originalidad a partes iguales.





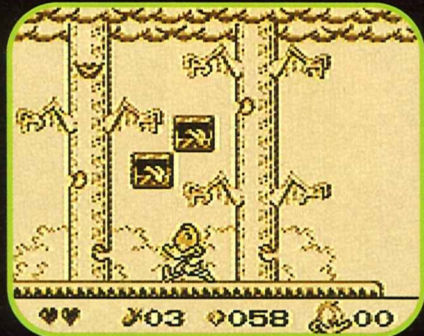


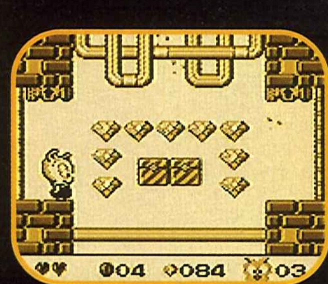
Arnold The Pit Bull

Es un habitual de los peores locales de la ciudad y gran aficionado al baloncesto. Si te caza, lo más seguro es que te convierta en una pelota e intente ¡colarte por la canasta más cercana.

Aprovecha para destruirle cuando esté descuidado y se dé la vuelta.







Trastazos, golpes, carreras y diversión

***A**locadas carreras basadas en la serie de televisión, dibujos alegres con animaciones alucinantes y melodías que recuerdan a los "cartoons", son el plato fuerte que tendrás que degustar con este Toon gameboyero.*

Tiny Toon lo presentó Steven Spielberg para la televisión, y nos alegramos infinito, porque este juego de cofres, objetos y niveles escondidos llenos de diamantes, no ha hecho si no abrir una súper divertida sucursal de las aventuras de los jóvenes personajillos en nuestra transportable.

Tiny Toon, un juego adictivo, hiper-recomendable y, sobre todo, muy fiel a la filosofía de la serie.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

KONAMI
Nº jugadores: 1
Dificultad: Que se te gasten la pilas...
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 4 ó 5



90



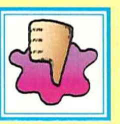
91



93



Tener la serie de dibujos animados en la pantalla de tu Game Boy. Por dibujos y por diversión.



Que no podamos verlo en colorines.



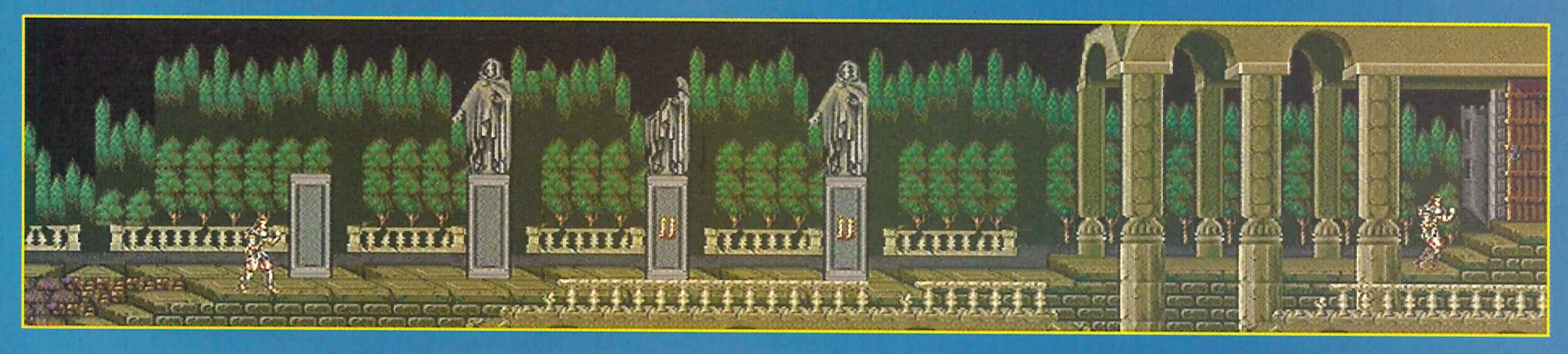
LO MÁS

NUEVO

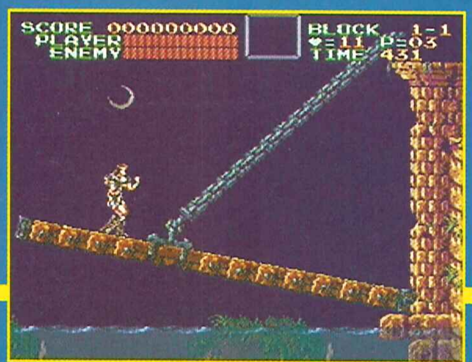


Super Castlevania IV™

Drácula, el regresó

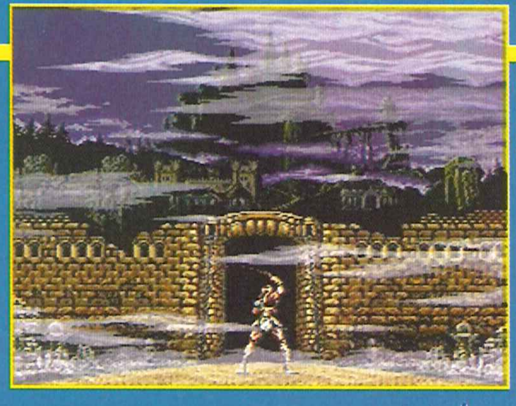
















Super Castlevania IV es uno de los juegos más increibles que Konami ha realizado hasta la fecha. Sus virtudes: los gráficos, la jugabilidad y, sobre todo, la banda sonora.

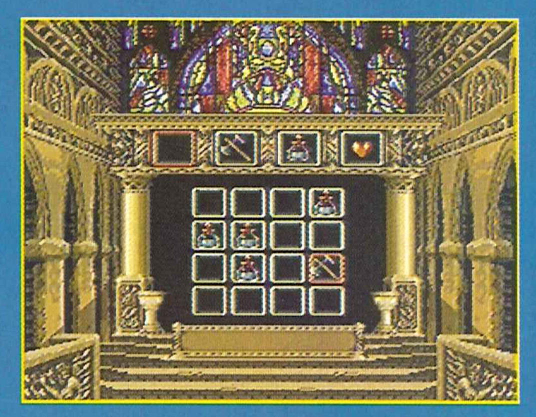


La noche caía lentamente sobre Transilvania. A lo lejos se oía el griterío de las gentes en pleno alborozo. Los habitantes de la aldea, absortos en su celebración, permanecían ajenos a lo que estaba sucediendo en el cementerio privado de Drácula...

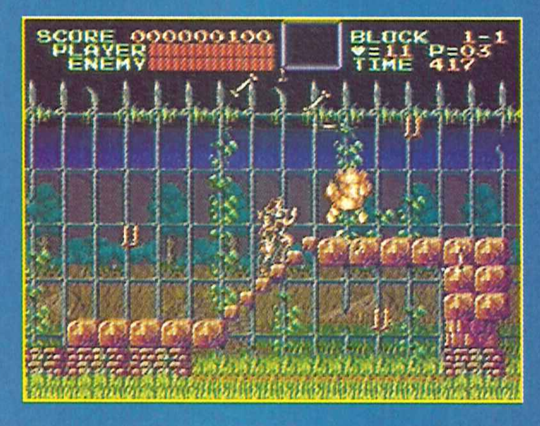
Allí, una docena de encapuchados lanzaba letanías y cánticos paganos en honor del vampiro. De pronto, uno de ellos, enfundado en una pelliza de cabra, levantó los brazos ceremoniosamente: una estruendosa tormenta comenzó a caer del rojizo cielo. Un gran rayo bajó de entre las oscuras nubes y cayó en el hechicero, atravesando su cuerpo y hundiéndose en la tumba de Drácula. A los pocos minutos, el príncipe de las tinieblas se levantó majestuosamente de su tumba y sacudió su polvorienta capa. Una cruel sonrisa atravesó su pálido rostro.

Mientras tanto, en el pueblo, todo el mundo seguía divirtiéndose. Todos menos uno, Simon Belmont, miembro de la familia que, generación tras generación, había venido enfrentándose al inmortal vampiro. Simon, que había oído el fastuoso trueno, bajó la mirada y se dirigió a casa lentamente... Algo le decía que la lucha había comenzado una vez más. Y ahora le tocaba a él, el primogénito de los Belmont, la responsabilidad del enfrentamiento.

Así comienza Super Castlevania IV de Konami, la continuación de la exitosa serie de aventuras que tantas glorias ha dado a todas ►

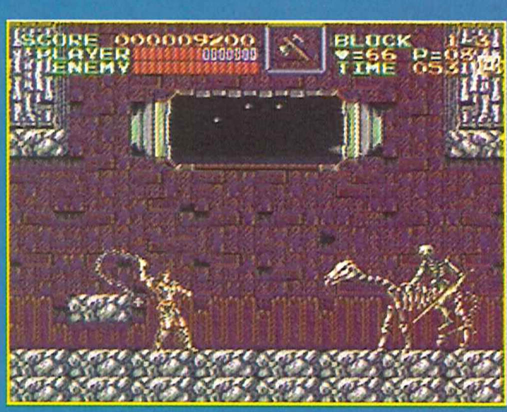


Para que no tengáis que comenzar desde el principio cada vez que afrontéis una nueva partida, este gran juego dispone de passwords. Con sólo introducir y colocar correctamente una serie de objetos en una rejilla de cuatro por cuatro, continuaremos en el último nivel que no hayamos podido completar.



La forma más eficaz de matar a los enemigos es el látigo de Simon, pero con otras armas secundarias también podremos librarnos de ellos fácilmente. Sin duda, el arma más potente es el crucifijo con su efecto boomerang, el cual exterminará a cualquier enemigo de una forma más que eficaz.Aquí vemos a Simon destruyendo un esqueleto.





















las consolas Nintendo: tres partes en la NES y dos en Game Boy, todas ellas increiblemente divertidas y geniales.

Pero esta vez la aventura viena acompañada del prefijo "Super", y cuenta con doce gigantescos niveles que explorar, habitados por las criaturas horribles de todos los tiempos. Además, el juego cumple todos los requisitos para convertirse en uno de los grandes títulos para Super Nintendo: mapeado inmenso, objetos de todo tipo, enemigos pequeños y grandes, armas especiales, sonido increíble, gráficos barrocos, hasta seis planos de scroll simultáneos, música alucinante y un Simon más agil y saltarín que nunca que puede utilizar su látigo incluso para columpiarse y traspasar fosos, ¡verlo para creeerlo!

El héroe ha vuelto para vencer a Drácula y vivir contigo una de las aventuras más misteriosas, jugables y adictivas de todos los tiempos.

Super Castlevania IV es, sin duda, una de las mejores excusas para conseguir una Super Nintendo.











Súper armas

A parte de vuestro poderoso látigo, tendremos la posibilidad de utilizar otros tipos de armas:

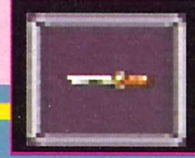
Daga: rápida, mortal y eficaz por su largo alcance.

Hacha: lenta pero muy potente en las cortas y medias distancias.

Crucifijo: muy potente, además tiene la cualidad de volver otra vez a ti, como si fuera un boomerang.

Poción: un fuego letal brota del frasco al romperse contra el suelo.

Reloj: detiene a los enemigos durante unos segundos para que sea más fácil eliminarlos.













Súper Objetos

Para conseguir los objetos, nuestro héroe tendrá que derribar los candelabros con su poderoso látigo. Todos los candelabros contienen algo, pero ¿cómo son y para qué sirven todos los objetos...?

Estrella metálica: éste será el primer objeto que cojamos y convertirá nuestro látigo de cuero en una feroz arma metálica de mayor longitud y fuerza. Puedes coger hasta dos estrellas.

Corazón pequeño: aumenta el arsenal de tu arma arrojadiza en uno. Un arma especial para lanzar.

Corazón grande: cuando cojas este corazón tendrás cinco lanzamientos más de arma especial.

Bolsas de dinero: simplemante aumentan tu score.

Muslo de pollo: este sabroso manjar te permitirá recuperar parte de la energía perdida.

Pollo entero: lo mismo de antes, pero rellenará tu barra de energía mucho más.

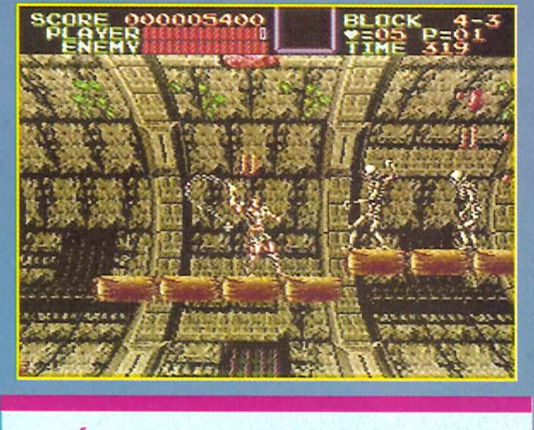
Vida extra: pues, una vida más para Simon.

Crucifijo celestial: destruye a todos los enemigos que permanezcan en pantalla.

Poción: te mantendrá inmune durante unos preciados segundos.

Segunda ampliación: te permite lanzar un arma arrojadiza en un solo lanzamiento.

Tercera ampliación: puedes lanzar el arma tres veces en un sólo lanzamiento.



¡Épico, increíble, alucinante!

Si crees haber visto todo tipo de aventuras, espera a conocer el Super Castlevania IV.

Todo el juego está inmerso en una atmósfera de terror y misterio, con unos recargados gráficos, sonidos de ultratumba y unas melodías alucinantes que te harán sentir esta gran aventura en tus mismos huesos. Si le sumas a ésto múltiples planos de scroll, rotaciones, zooms, cantidad de objetos y armas a recoger, enemigos clásicos y un mapeado gigantesco, encontrarás una auténtica obra maestra del videojuego mundial. Una aventura concebida especialmente para la Super Nintendo que romperá todos los moldes creados para este tipo de juegos.

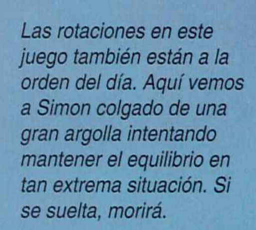
The Elf



Aparte de los enemigos móviles, alimañas, zombies, esqueletos y demás, nuestro héroe se tendrá que enfrentar a peligros "naturales", como desprendimientos de puentes, bloques aplastantes, o plataformas que se romperán a sus pies. En estas dos pantallas podréis observar estos peligros.





Las rotaciones en este juego también están a la orden del día. Aquí vemos a Simon colgado de una gran argolla intentando mantener el equilibrio en tan extrema situación. Si se suelta, morirá.



Aquí podemos ver al eterno y magnífico enemigo de Simon, el conde Drácula. El hombre murciélago será el último impedimento para completar esta aventura. Sus bolas de fuego, llamaradas y demás defensas pondrán en serios aprietos a Simon.

LAS PUNTUACIONES


Aventura

KONAMI
Nº jugadores: 1
Dificultad: Drácula no es presa fácil.
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 12



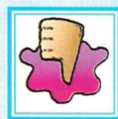
88


96



95


Todo: gráficos barrocos, sonidos y melodías atmosféricos, jugabilidad ¡increíble!


Que el miedo te agarrote los músculos de la mano.

93





MEGADRIVE

TERMINATOR

La revolución de los androides





Terminator, el juego, ha logrado situarse por encima de cualquier película. Su calidad sólo acepta un calificativo: alucinante.

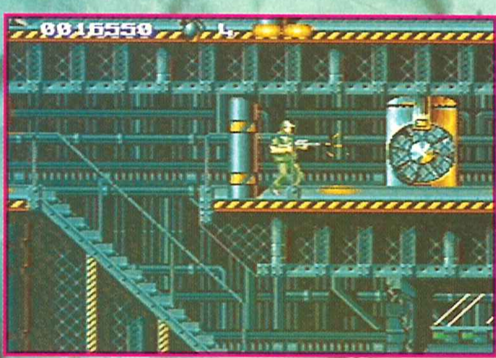














No hay tiempo. No exite ya. Sólo guerra y luchas por la supervivencia. Las máquinas lo dominan todo y el hombre busca la libertad en la rebelión. John Connor es el nombre clave. Fue quien aupó a las masas y quien las mantiene en guardia.

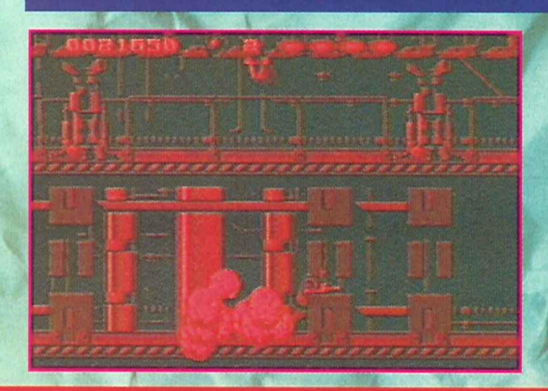
Pero las máquinas conocen el nombre del líder. Y han decidido enviar a uno de sus terminators al pasado con el fín de eliminarle antes de que se convierta en lo que es. Para ello deben evitar que nazca, modificando así el rumbo de la historia.

Si Connor no hace algo rápidamente nunca habrá rebelión y la destrucción total se hará efectiva. No hay otra salida: enviar al pasado a un hombre, Kyle Reese, para que defienda la vida de la madre del héroe.

Así empezó toda esta historia de los terminators. Y así llega a las pantallas de Mega Drive. Tarde, porque no es la segunda parte, pero brutalmente potente. Su historia pretende recuperar el argumento de la película comprimiendo la acción en cuatro fases espectaculares. Una, en el futuro, dentro de un reactor. Otra, en Los Angeles, buscando a Sarah, la madre de Connor. La tercera, en la comisaría de policía, tratando de escapar de la cárcel. Y la última, en una factoría semiderruida, para completar la destrucción del Terminator.

En todas ellas tienen el mismo denominador: Kyle Reese corriendo, huyendo, disparando, siempre en movimiento. No hay momento ni para la pausa ni para el recreo.

Pero no penséis que en Terminator sólo hay que disparar, también hay que disfrutar. Con la ambientación. Porque desde ➤

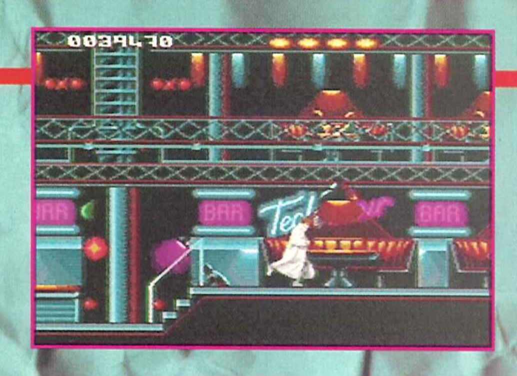






LO MÁS NUEVO





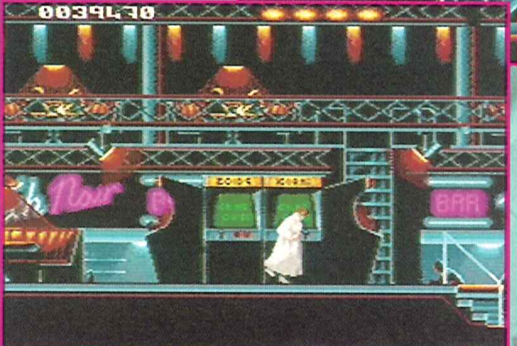
➤ los primeros sonidos hasta los escenarios, pasando por una espeluznante intro de digitalizaciones, todo transporta a una incierta época de represión y misterio.

Es sin duda lo mejor de un juego cargado de detalles brillantes a merced de un hombre en el que más allá de cumplir un objetivo, debe dedicarse exclusivamente a sobrevivir. Lo que pasa es que la superviviencia siempre es más agradable cuando se tienen delante parajes así, tan sumamente reales y plásticos, movimientos así, tan fieles a la realidad, y, por supuesto, un argumento como éste, para nosotros fantástico.

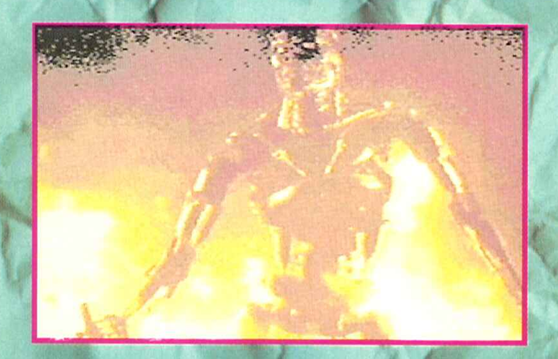
Terminator hace sin duda honor a la película. Virgin y Probe se han esforzado al máximo para demostrarnos que cuando la técnica se impone, lo demás son meras anécdotas. Sólo la música, los efectos de sonido y los movimientos de los personajes valen ya por un juego. De los gráficos ahorramos más elogios. Lo demás ha venido hecho. La historia era tan alucinante que no se podía desperdiciar. Da igual el tiempo y los números, Terminator es, simplemente, Terminator.

En la comisaría deberemos rescatar a Sarah antes de que el Terminator acabe con ella. ¡Ah! y no esperes la colaboración de la policía...

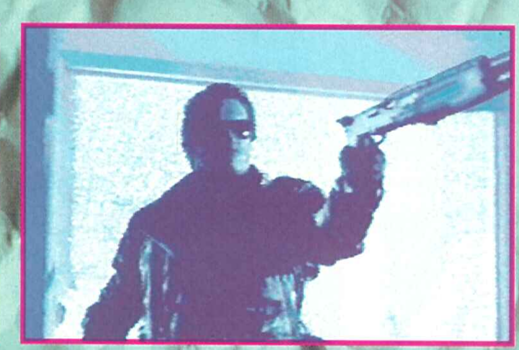




Emulando a la escena de la película, el Bar será testigo de una lucha a muerte entre el Terminator y el futuro padre de John Connor.

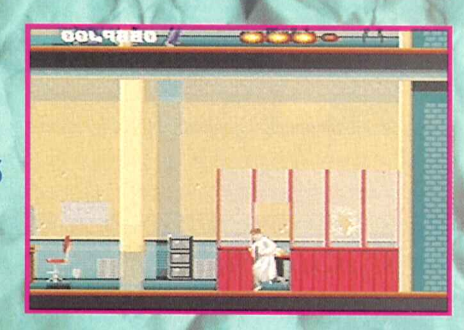






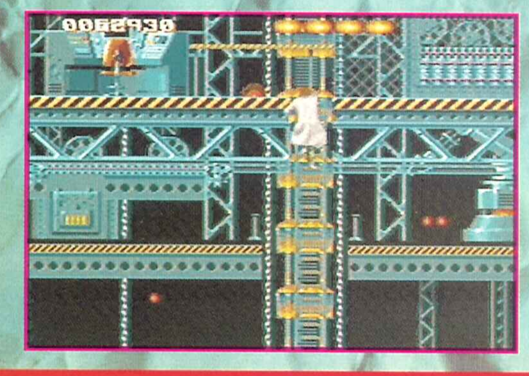


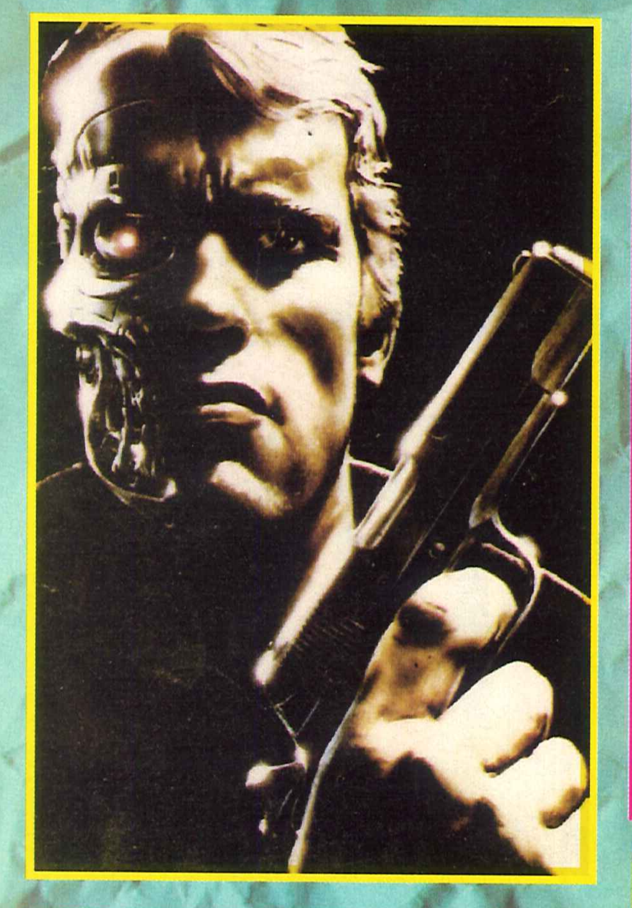
Todo sorprende en este increíble título: los decorados, los movimientos de los personajes, la música... todo es absolutamente genial.

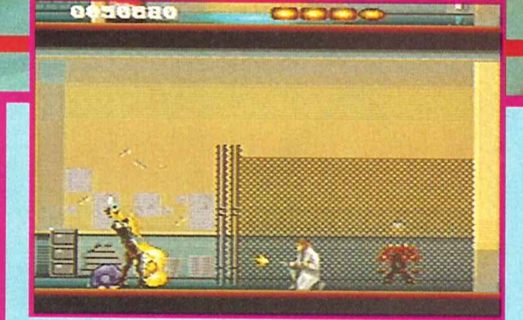














Acabar con Terminator

Aunque el auténtico protagonista de nuestra historia es el soldado Kyle Reese, el Terminator Arnie juega un papel muy importante en toda esta historia: el de malo.

Hasta la segunda fase no le veréis la cara -la primera es de tanteo- pero a partir de ese momento no se separará de vosotros ni un instante.

Es indestructible, gigantesco. Dispara sin pausa y, en el mejor de los casos, sólo permite que nos agachemos y le hagamos algún arañazo con el fusil. No intentéis derribarle a base de paciencia y tino, porque puede que caiga al suelo y se levante en cuestión de segundos. Pero no todo es tan imposible como parece. Si habéis conseguido hacerle morder el polvo unas diez veces, permaneced atentos al instante en que parpadea. Es justo el momento en el que debéis rebasarle. Rapidez y algo de suerte. Si sois ágiles salvaréis el pellejo. De lo contarrio...



Fiel a sí mismo

Encuentro a un Terminator antiguo muy moderno para su máquina. Y eso me alegra. Contaba con Terminator como éxito y no quería defraudarme. Aunque no sea el primero en salir -otras máquinas lo conocieron antes por vías yankees- lo siento como tal, y a pesar de que la segunda parte está en ciernes, siempre lo recordaré como el único.

La colección de elogios va dedicada, por este orden, a: los escenarios, los gráficos, el movimiento de Kyle Reese -el protagonista-, la música y los efectos sonoros, el scroll, la jugabilidad y la acción. Simplemente se lo merecen.



"Terminator" Vialli



En la ciudad del caos, Kyle embutido en una fea gabardina tendrá que abatir a cientos de policías corruptos.

HOBBYCHORRADA:
En la comisaría, si conseguís perder varios kilos, os recompensarán con un bollycao de naranja líquida. Palabra de "hono´s".

LAS PUNTUACIONES



Arcade

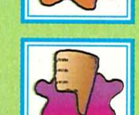
VIRGIN + PROBE
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4
Dificultad: A la medida, pero siempre dura.



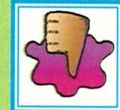

90



Es una película, con gráficos de película y sonidos de película.



90



¡¡No hay continuaciones!! ¿Sólo cuatro fases?




90



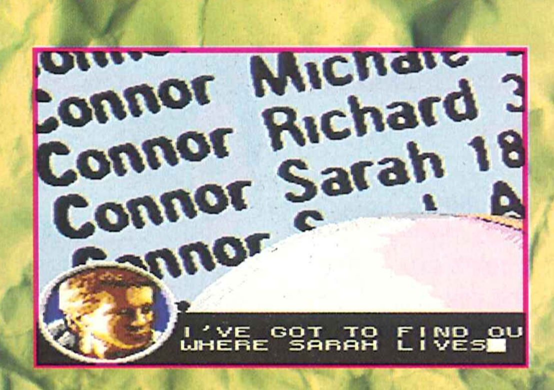
90

LO MÁS NUEVO



La máquina mortal

TERMINATOR







Terminator es un título de lujo del que los fanáticos de la Master también van a poder disfrutar. Virgin, cuyo trabajo en Mega Drive podemos calificar de soberbio, no ha querido dejar a la Master fuera de la onda de semejante dulce y por eso ha centrado su trabajo en 8 bits en una traslación completa de esquemas. No tenéis más que echar un ojo a las pantallas y comparar.

Pero no sólo se ha apostado por mantener una técnica similar, de indudable calidad por cierto. El argumento de este Terminator es exacto al que hemos visto en Mega Drive -la película es a la postre la misma- y excepto pequeñas variaciones como el hecho de que se ha puesto una fase más -en Master son cinco- el objetivo es idéntico. Ya sabéis: Reese debe viajar a un pasado aún pacífico, Los Angeles 2084, para proteger a la madre de Connor, el líder de la rebelión contra las máquinas.

El resto es de dominio público. Mucha acción, muchos enemigos, muchas plataformas y una jugabilidad que baja un pelín con respecto a la alcanzada en los 16 bits. ¿Las causas?, posiblemente la rapidez con la que se desarrollan los acontecimientos y el distinto tratamiento que se le ha dado a la ambientación. A pesar de ésto, la versión para la master es, igualmente, realmente magnífica.



Los policías francotiradores de los tejados intentarán convertir a nuestro ágil personaje en un montón de huesos humeantes. De tí depende que no lo consigan o no.



En los escarpados tejados de Los Angeles, Kyle tendrá que enfrentarse a cientos de enemigos que le harán la vida un poco más breve.

Comparable e incomparable

No os dejéis liar por el titulillo que le he puesto a este comentario. No sólo es fácil de explicar sino que acabaréis viéndolo como algo lógico y correcto. Atended. La versión Master de Terminator es comparable porque al fin y al cabo es una fiel copia de la de Mega Drive. Es decir, que hay un guión compartido, una técnica muy alta y se ha procurado dar Terminator a partes iguales para que nadie se queje. Por otro lado, la versión Master es incomparable porque, por mucho que intentemos verla como la de Mega Drive, son diferentes. Los 8 bits no llegan a las elevadas cotas de acción, adicción, jugabilidad y sorpresa que nos regalan los 16 bits (aunque sí a las de dificultad, que en Master es algo más alta). Además los niveles han sido redefinidos -aquí son más largos- y a los enemigos se los ha dotado de inteligencia.

La conclusión final: Muy bueno para la Mega Drive, muy bueno para la Master Y punto.

El consolero enmascarado

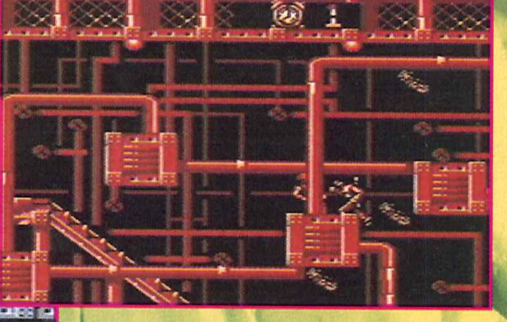


La versión para la Master de Terminator difiere en algunos detalles con la de Mega Drive, pero básicamente mantienen el mismo nivel de calidad.















En la superficie, una nave en forma de habichuela os hará la vida imposible. Lo mejor es correr como una liebre.

LAS PUNTUACIONES



Acción

VIRGIN
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: La que supone tener un corazón débil.


80


66


80


Terminatror sigue siendo Terminator, incluso en 8 bits.

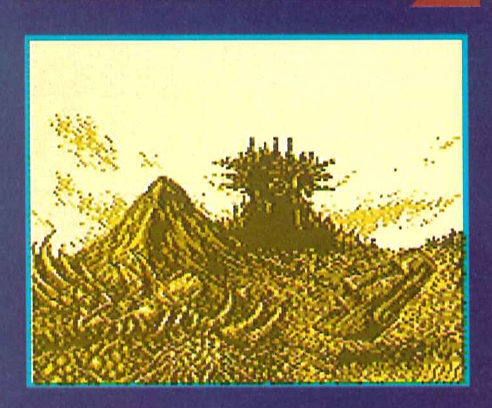

Algunos detalles han flojeado en la conversión.

80

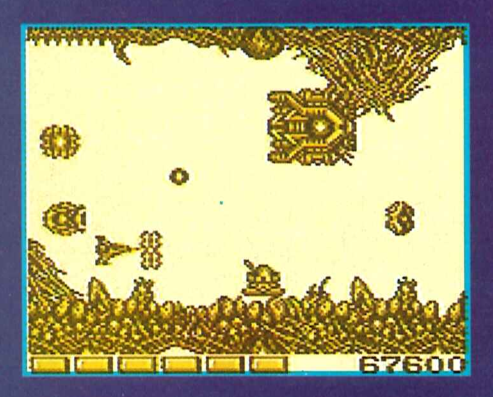
GAME BOY

NEMESIS™

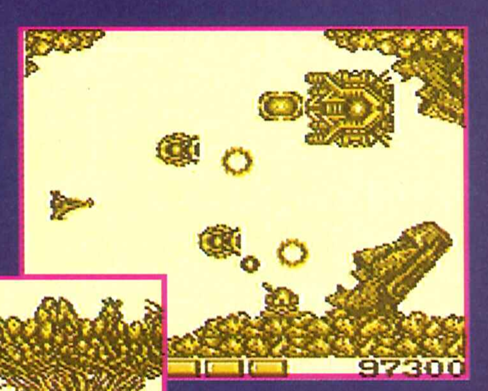
La amenaza de la estrella oscura







Las cabezas de la isla de Pascua también se suman a la multitud de enemigos con los que tendrás que enfrentarte en esta maravillosa conversión del clásico recreativo de Konami. Y es que no falta de nada...

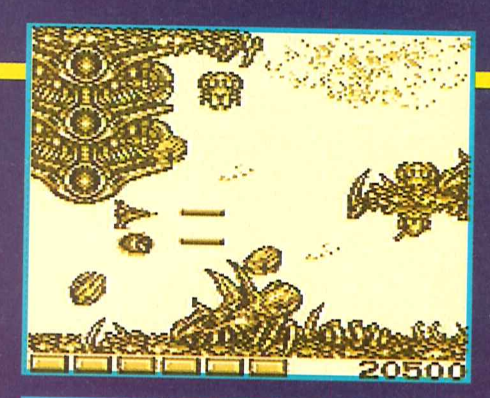


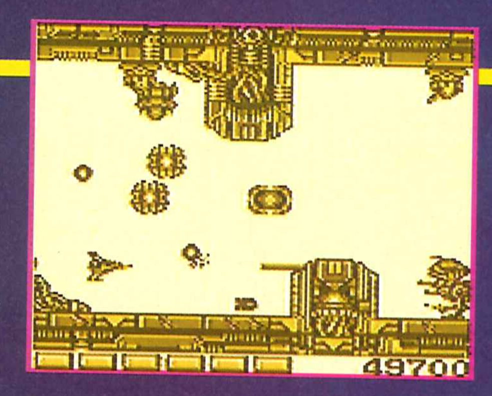
A la izquierda os presentamos uno de los trescientos mil momentos cumbre del juego: el paso por el estrecho del rey de la oscuridad.

El Sol que alumbra y da vida a nuestro sistema solar tiene su cara oculta en su gemela Némesis, la estrella negra de la destrucción.

De sus tierras yermas surgió hace miles de años el imperio de un rey tiránico y desalmado cuya única razón de ser se basaba en el terror y la destrucción. Ávido de sangre, reunió un ejército de seres mecánicos programados para matar y dispuestos a entrar en acción en cualquier momento. Y aquel momento, llegó.

Los cielos se oscurecieron, cubiertos por un enjambre de naves que avanzaban sin cesar provocando la inquietud de las gentes de nuestro mundo. Ante el inminente ataque enemigo, tú, como jefe de la policía interplanetaria, decidiste ponerte a los mandos del Proteus 911, un nuevo prototipo de nave de defensa equipada con los últimos adelantos tecnológicos y los más sofisticados sistemas de navegación. Nada más subirte a ella, tus controles





Quédate con lo auténtico

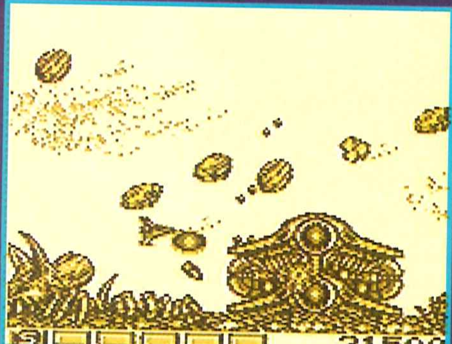
Nos encontramos ante el mejor matamarcianos de todos los tiempos (con perdón del R-Type). Y la versión para la pequeña de Nintendo mantiene prácticamente toda la categoría que ha hecho de este juego un auténtico clasicazo.

Los escenarios están repletos de detalles que alegran la vista a cualquien buen consolega como tú, el scroll es sencillamente perfecto y la acción es... bueno, de infarto. Lo único que enturbia semejante maravilla es su endiablada dificultad, que en algunos momentos del juego llega a ser brutal.

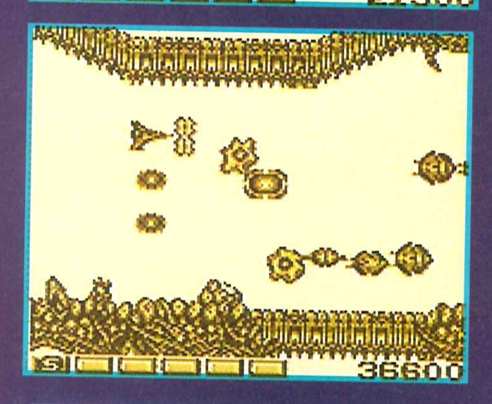
Menos mal que al comenzar a jugar podemos elegir el número de vidas del que dispondremos (¡hasta 99!), así como empezar en cualquier nivel, lo que nos permitirá disfrutar a tope de todo el mapeado de este fenomenal cartucho.

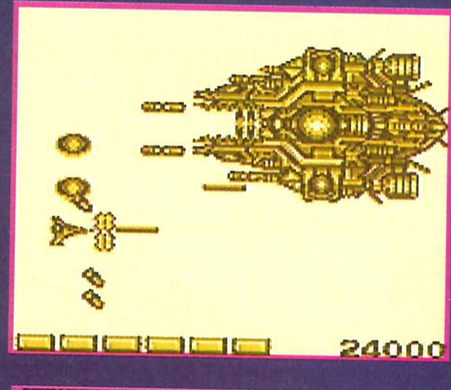
Te recomiendo que lo consigas ¡ya!

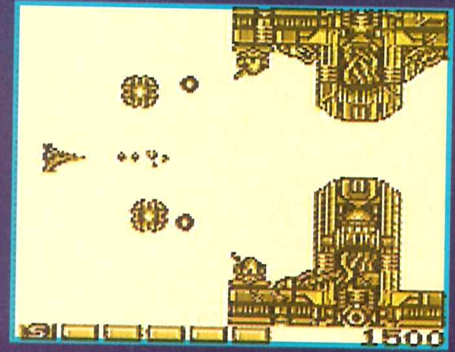
Wizard

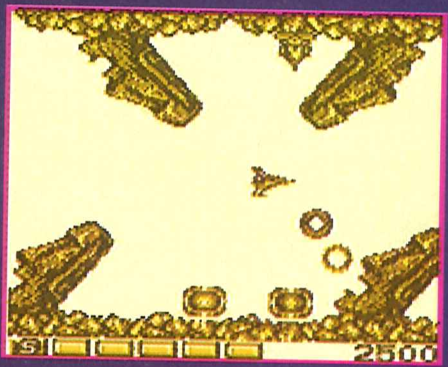


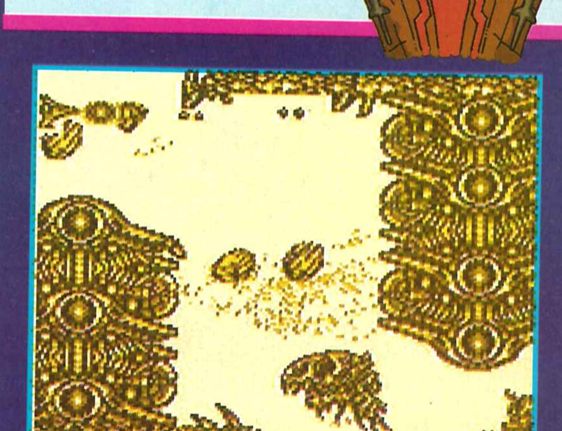
El nombre de Némesis lo dice todo en el género de los matamarcianos. Ahora llega a Game Boy dispuesto a convertirse en un nuevo clásico portátil.

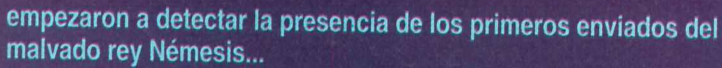












empezaron a detectar la presencia de los primeros enviados del malvado rey Némesis...

Así empieza la odisea del primer capítulo de la trilogía de arcades matamarcianos más famosa y reconocida de todos los tiempos. Sus continuaciones serían el Salamander y el Vulcan Venture. Pero fue este Némesis, compuesto por cinco niveles diferentes con sus alucinantes escenarios, el que sentó las bases de un tipo de juego que más tarde sería imitado hasta la saciedad.

Su trepidante acción y la opción de manejar y seleccionar entre varios tipos de armas (desde el clásico laser a cápsulas de ayuda, pasando por misiles de tierra, incremento de velocidad, doble disparo y hasta escudos protectores) son las cualidades que lo hacen completamente irrepetible e imprescindible.

Así que, si lo tuyo es la acción sin límites y las emociones fuertes, no dudes en hacerte con este cartucho para tu ingenio portátil. Merece la pena.

LAS PUNTUACIONES



Matamarcianos

KONAMI + ULTRA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 5
Dificultad: Más alta que aprobar matemáticas a la primera.




90

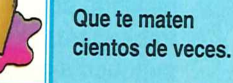


Todo, todito, todo.



91



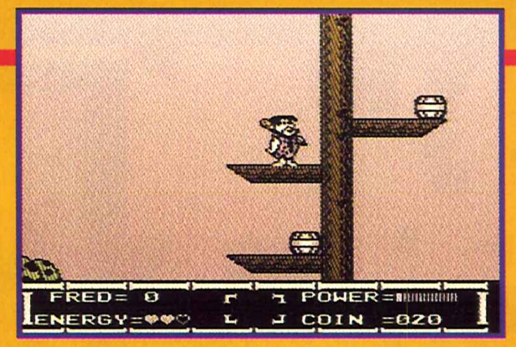


Que te maten cientos de veces.

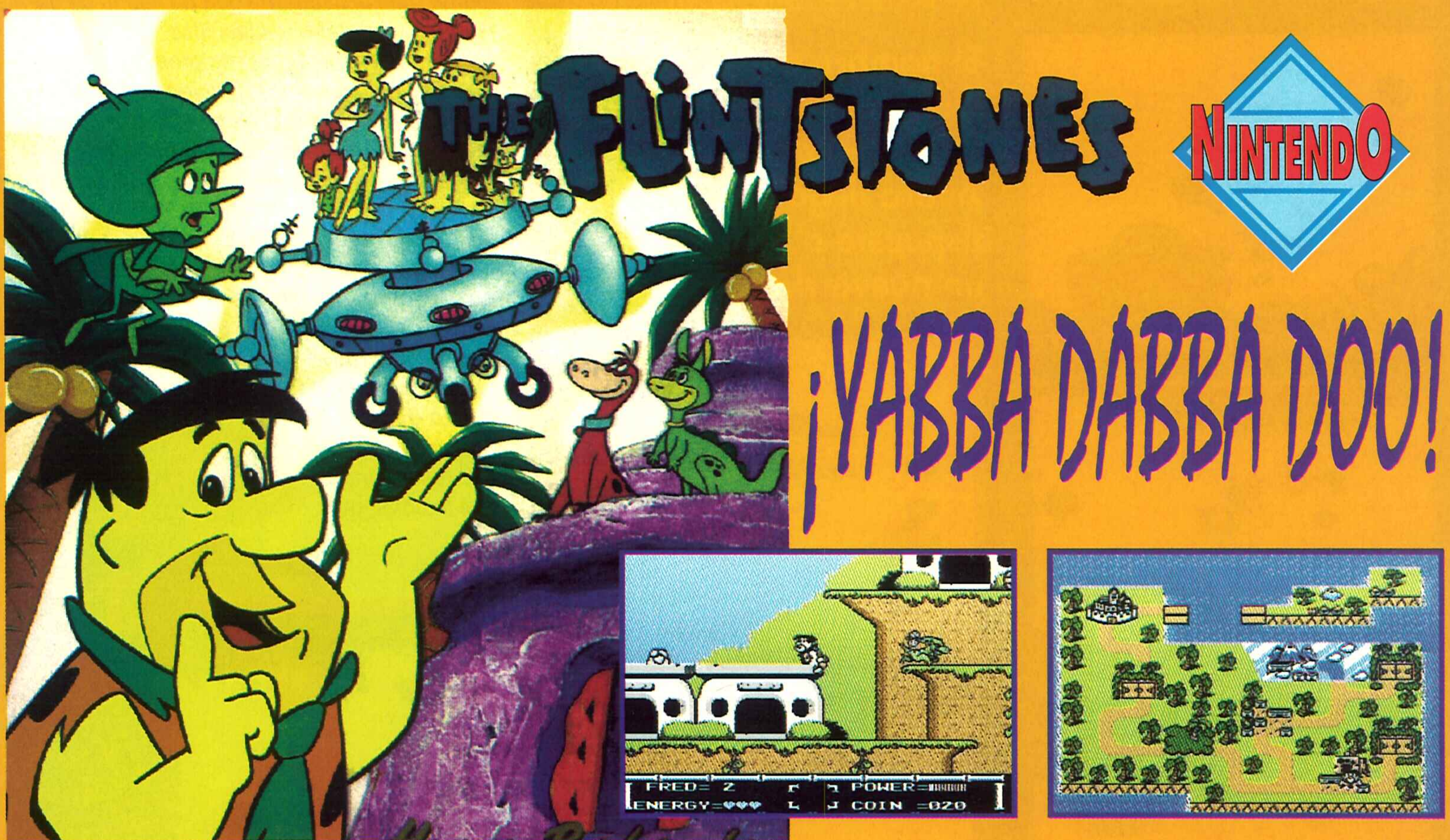


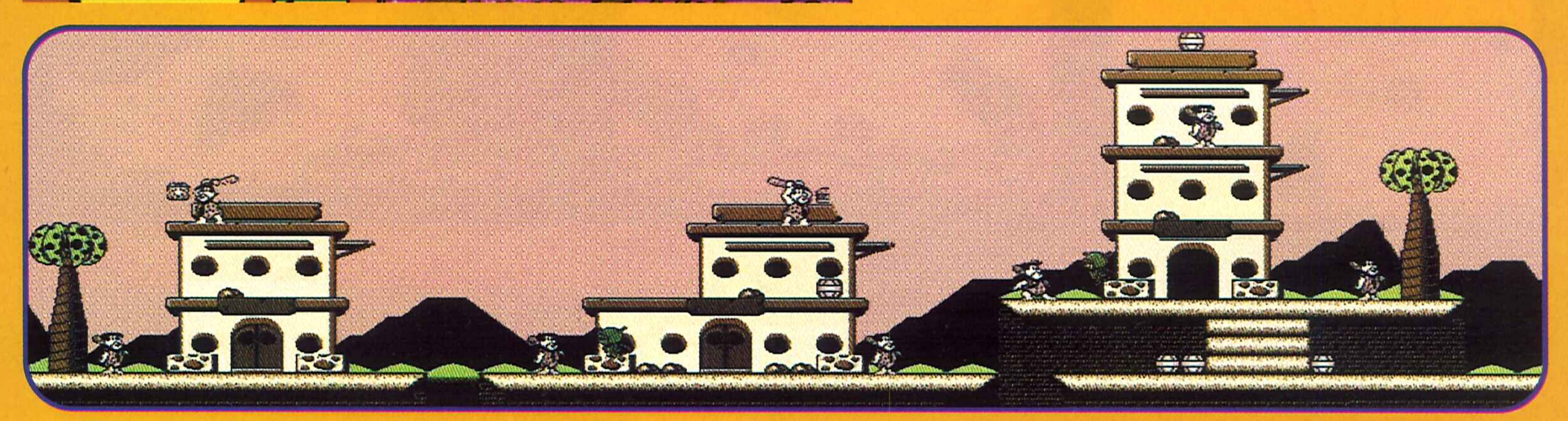
86











Sabéis quién es Alf, ¿verdad?. Pues imaginaos una especie de Alf en plena época prehistórica y, para más inri, de "invitado" en la casa de los Picapiedra.

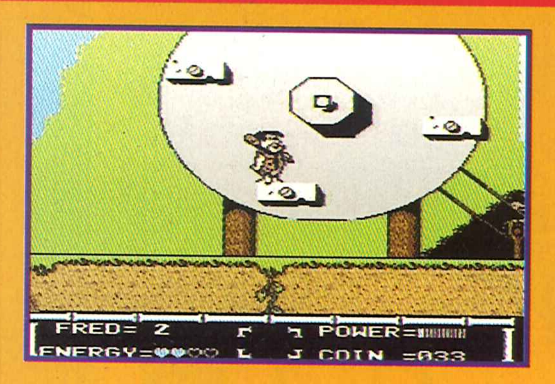
Pensad ahora en una máquina del tiempo y en un malvado doctor que viaja a la época de Pedro y Pablo para robar dinosaurios. Sin saliros del tiesto suponed a quiénes les ha tocado la china del viaje. Efectivamente, los elegidos para visitar el zoo del siglo XXX han sido Dino y Hoppy, las mascotas de la familia.

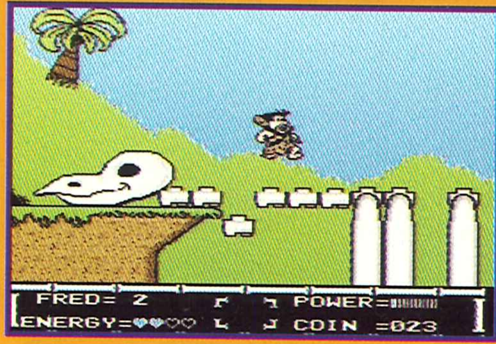
El marcianillo al que hemos apodado Alf será el encargado de construir otra máquina del tiempo con la que acudir al rescate, y Pedro -¡cómo no!-, es el héroe que debe localizar las piezas.

Así, en un mundo plagado de plataformas, enemigos y un sin fín de detalles curiosos, os tocará poner a prueba las habilidades de Pedro, entre las que sencuentran, -además de las habituales de salto y estacazo-, la de poder agarrarse a los bordes de las plataformas o los precipicios y encaramarse con un empujoncillo.

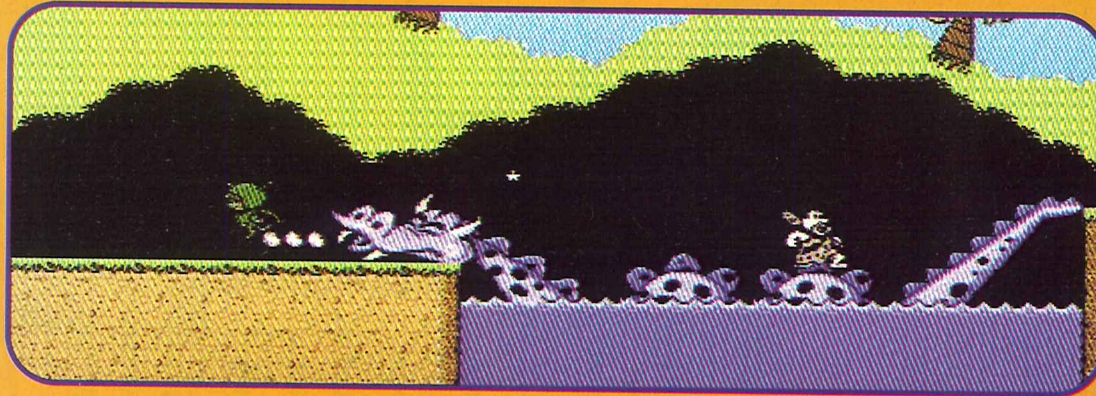
Pablo, Vilma y muchos personajes de Hanna Barbera participarán también de la aventura y, cuando nos encontremos con ellos, nos contarán qué cosas han visto, dónde hay que ir y qué clase de enemigos nos esperan por allí.

Pero no serán la única sorpresa. Hay cientos de detalles que los Flintstones, que son muy listos, esconden. Para que seas el único que los descubras en este juego tan simpático y divertido.



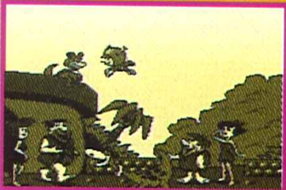






¿Qué hacen con mis dinosaurios?

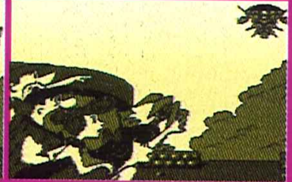
Así empezó todo. Tal y como muestran las imágenes. Una máquina, un malvado doctor, un rayo láser, y dos dinosaurios que se van al siglo XXX... No está mal la intro, no, nada mal. Consigue hacernos llegar el sentir de los Picapiedra y nos obliga a solidarizarnos con su penar.

















El Picapiedra más jugable

Un argumento original, unos personajes divertidos, una base genial y un trabajo perfecto. Así resumiría yo la aventura de los Picapiedra en Nintendo: soltando alabanzas.

No creo que un programa tan simpático, jugable y colorista merezca otra cosa. Y no importa que hasta el mapilla que sirve de guía de nuestros pasos recuerde al Mario. No va tener el bigotudo italiano la exclusiva de la diversión, el entretenimiento, la adicción y el buen hacer técnico. ¡Faltaría más!. Todo un Picapiedra tiene derecho al vistoso movimiento, a los bonitos parajes y a las músicas amenas. Y Los Flintstones lo han sabido aprovechar.

Giancarlo "Picapiedra" Vialli

LAS PUNTUACIONES

Arcade

TAITO
Nº jugadores: 1
Dificultad: ¿Adictiva? ¡¡Adictiva!!
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Muchas.


85

80


88





Divertido, entretenido, asequible, ¡todo un hallazgo!

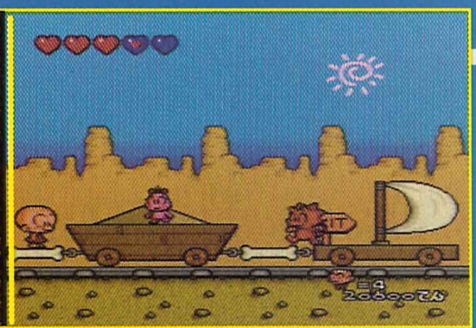


Se parece algo a Mario. Pero da igual.

87

LO MÁS NUEVO







Pc Kid 2 — Ha nacido una estrella

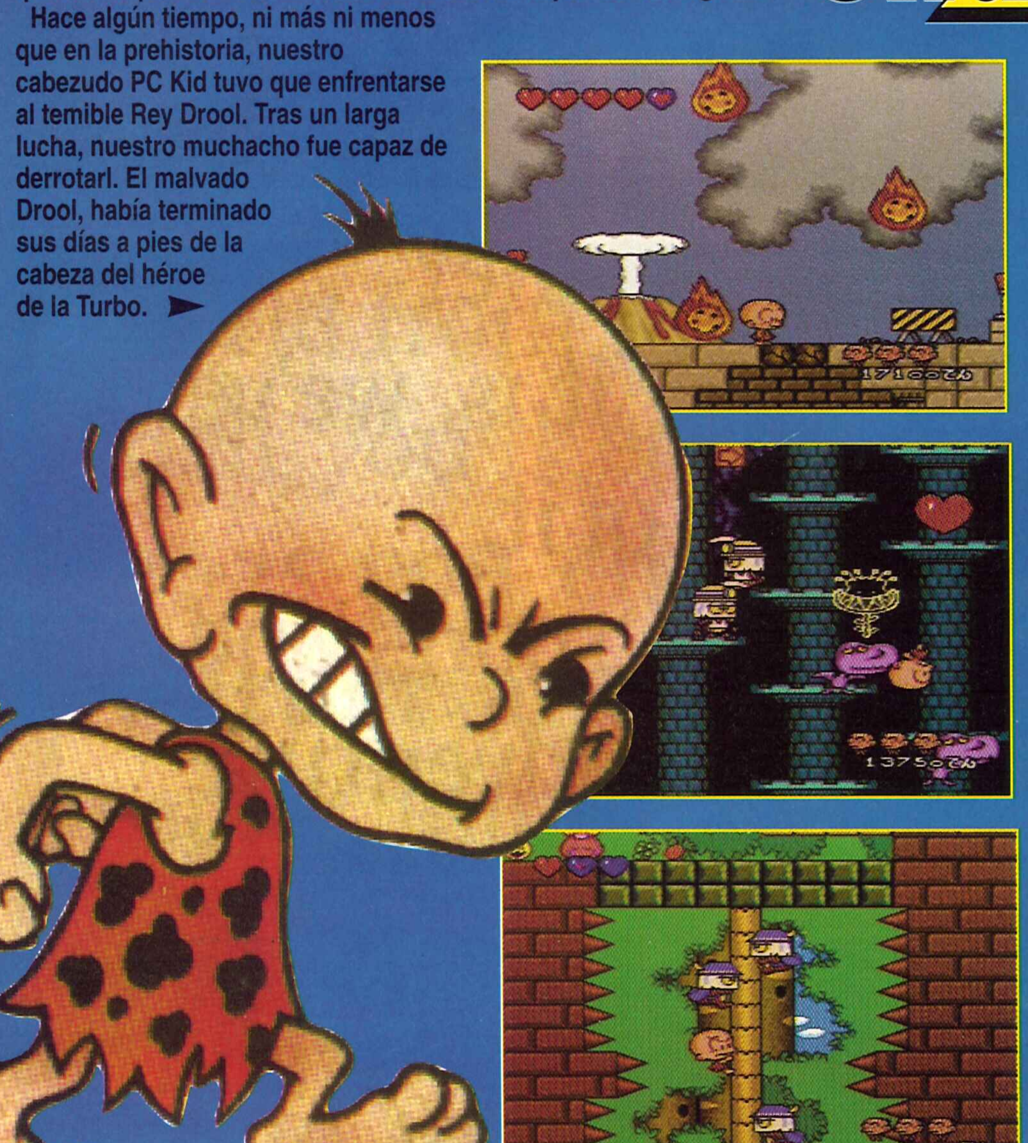
¡Por fin ha llegado PC KID, la mascota de Turbo Grafx, el personaje más simpático y cabezón de los últimos tiempos y que se ha llevado de calle a millones de usuarios de Turbo Grafx en todo el mundo!

Muchos de vosotros le habréis conocido en nuestras páginas con el nombre de Bonk (así se le conoce en los Estados Unidos), pero aquí en el viejo continente se llamará definitivamente PC Kid.

Hudson Soft se encargó de crear hace unos años la primera parte de este mito, en el cual se mezclaron sabiamente gráficos súper simpáticos, jugabilidad total, todos los elementos clásicos de los buenos juegos de plataformas y una gran cantidad de nuevas y buenas ideas que revolucionaron este mundillo jugátil.

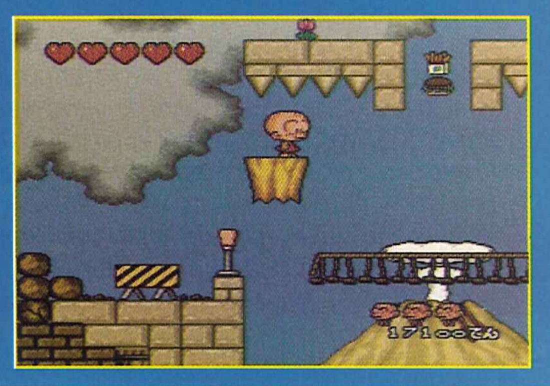
Pero adentrémonos en el mundo de PC Kid para averiguar todo lo que nos espera en este maravilloso cartucho/tarjeta de Turbografx.

Hace algún tiempo, ni más ni menos que en la prehistoria, nuestro cabezudo PC Kid tuvo que enfrentarse al temible Rey Drool. Tras un larga lucha, nuestro muchacho fue capaz de derrotarl. El malvado Drool, había terminado sus días a pies de la cabeza del héroe de la Turbo. ►







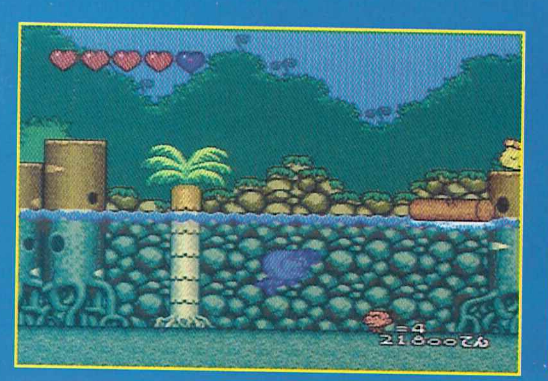


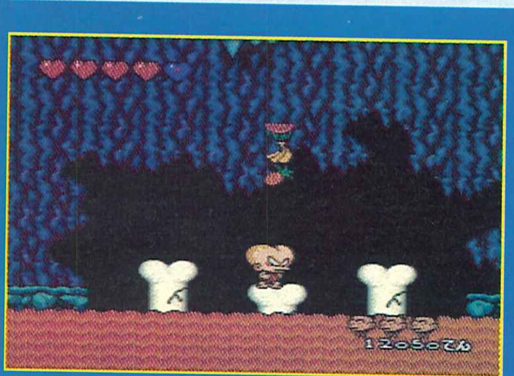






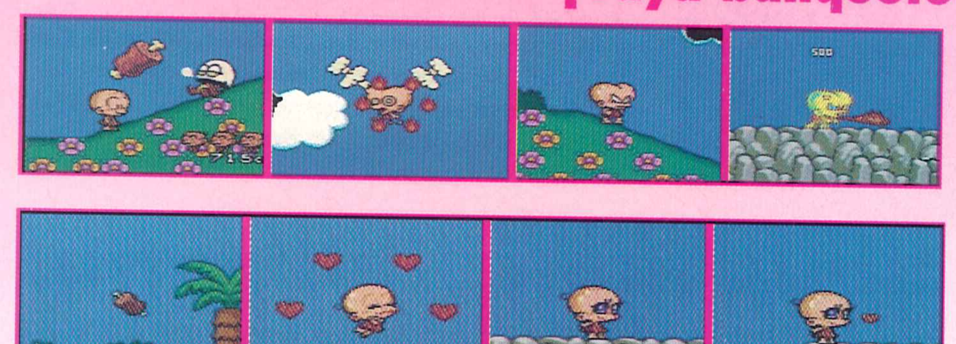
PC Kid es el personaje más divertido de la Turbografx. Su carácter y personalidad son sólo comparables a la de mitos consoleros como Mario o Sonic.







¡Vaya banquete!



Escondidas entre las florecillas, y tras propinar un buen cabezazo, encontraréis suculentas carnes condimentadas con ingredientes mágicos. Según el tamaño de las chuletas de dinosaurio, PC Kid sufrirá diferentes mutaciones: ***Chuleta pequeña:*** *nuestro querido personaje se convertirá en un jovenzuelo enamorado que lanzará besos como loco... besos que convertirán a los enemigos en piedra.* ***Chuleta grande:*** *al tomarla, PC Kid enloquecerá y se convertirá en un demonio chino. El poder de este ser es increíble y puede atravesar enemigos como si fueran flanes. En vez de cabezazos, lanzará fuego mortal.*

LO MÁS NUEVO





Pero los malos nunca mueren. El Rey Drool, descontento con su derrota, ha vuelto del más allá para dar su merecido a PC Kid. Lo primero que ha hecho ha sido partir el reino de la Luna, Moonland en dos partes iguales para gobernar una de ellas con más facilidad y sin el acoso del muchachito, que, -casualidades de la vida-, se encontraba en el otro pedazo de planeta. La misión de PC Kid, es unir de nuevo las dos partes y derrotar a ese perverso hechicero.

Para cumplir esta misión cuentas con la parte más valiosa de tu cuerpo, la cabeza. Pero no creas que va a ser para pensar complicadas estrategias o descifrar complejos criptogramas, vas a utilizar tu miembro simplemente para embestir a los enemigos que salgan a tu paso y para golpear brutalmente a todo tipo de objetos y criaturas que habitan Moonland, tierra dividida en siete grandes mundos formados por montañas escarpadas, paisajes nevados, tétricas cuevas, playas paradisíacas, selvas tropicales y muchos lugares más de enorme belleza. Además, las criaturas que habitan estas tierras son de todo tipo y tamaño, pero la simpatía y el buen humor brota de cada una de ellas, consiguiendo en su conjunto cear un título del que resultará difícil olvidarse.

PC Kid 2. Una auténtica joya, multiplicada por dos.

¡Ah!, y no te olvides de utilizar el adaptador de juegos japoneses.



En el nivel tres, el de los bonitos paisajes nevados, te enfrentarás a todo tipo de enemigos. Dinosaurios camuflados, gamberretes lanza bolas, y lo que es peor, el deslizante suelo, que convertirá tus paseos por estos glaciares en un auténtico reto para tus facultades físicas. ¡Ánimo, PC Kid, ya falta menos!.

Estos pájaros esqueléticos y repelentes te esperan en la jungla del nivel dos para hacerte la vida un poco más imposible todavía. Pero no te preocupes, con dos cabezazos bien dados reducirás a polvillo a estos cernícalos sin tuétano en las venas. Pero ésto no es el final, cientos de sorpresas te esperan aún...











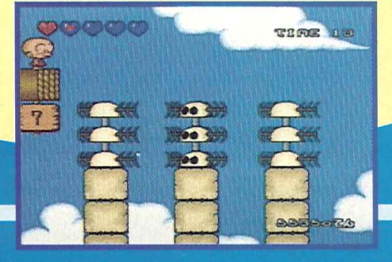


Bonus de todos los colores



En ciertos lugares del mapeado encontraremos unas pequeñas florecillas. Al recogerlas, aparecerá una sombrilla mágica que nos llevará por los aires hasta diferentes niveles de bonus. Hay ocho niveles diferentes y tu objetivo será diferente en cada uno de ellos. En unos tendrás que saltar de una plataforma a otra evitando los profundos abismos, en otros deberás recoger la mayor cantidad de frutas que caigan de los cielos... y muchas otras cosas más que irás descubriendo poco a poco. La puntuación que consigas sólo dependerá de tu habilidad con la cabeza y el salto.











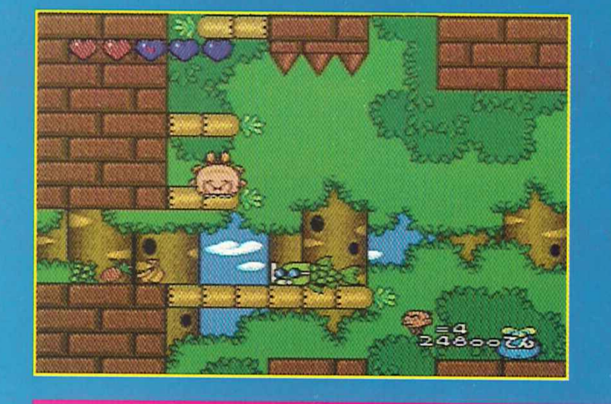


PC Kid 2 es justo lo que necesitaba la Turbografx: un juego de leyenda, un título que derrocha jugabilidad y buenas maneras en cada una de sus miles de geniales y bonitas pantallas.













La mascota de Turbografx

Los usuarios de la Turbo van a poder disfrutar -por fin- de su mejor juego. Y es que la mascota de Turbo Grafx se merecía un título como éste, impecable y perfecto, con todo el sabor de los grandes juegos de plataformas y el protagonismo de un alucinante y entrañable personaje.

Cada fase podría formar casi un juego entero, con cientos de objetos, enemigos, habitaciones secretas y fases de bonus. Pero no. Todos están reunidos bajo un mismo cartucho para formar lo que es indiscutiblemente el mejor cartucho para la Turbo y uno de los mejores para cualquier consola. Una auténtica maravilla.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

HUDSON SOFT
Nº jugadores: 1
Dificultad: ¡Utiliza la cabeza amigo!
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 7



93

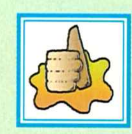


85

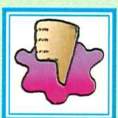




96



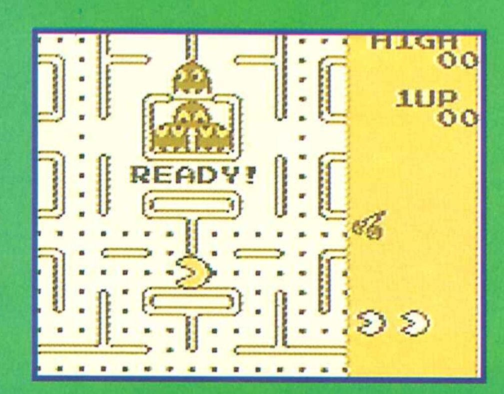
Todo: el personaje, el buen humor, los gráficos, la jugabilidad y la total adicción. Perfecto.

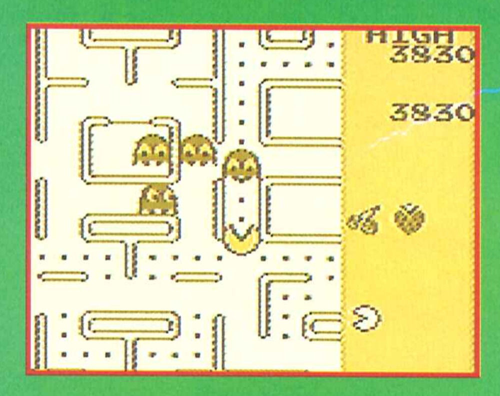


Los textos que aparecen en japonés.

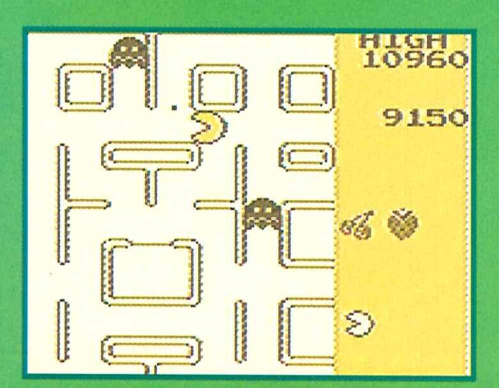


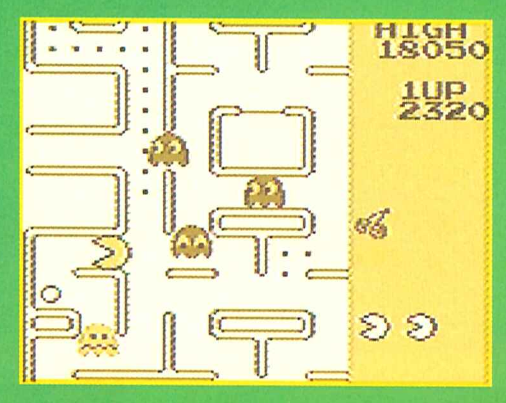
95

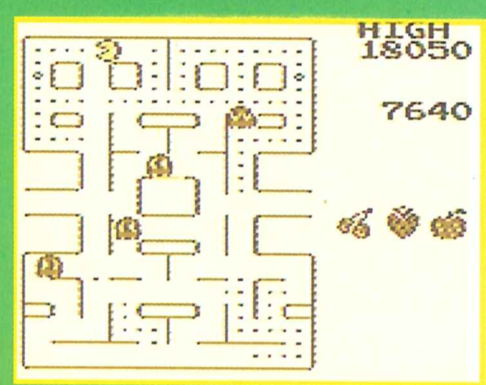












El juego más famoso del mundo

Pac man, el mito viviente, el videojuego por excelencia, el gran comecocos, el símbolo mundial de la diversión maquinera, ha llegado a la Game Boy.

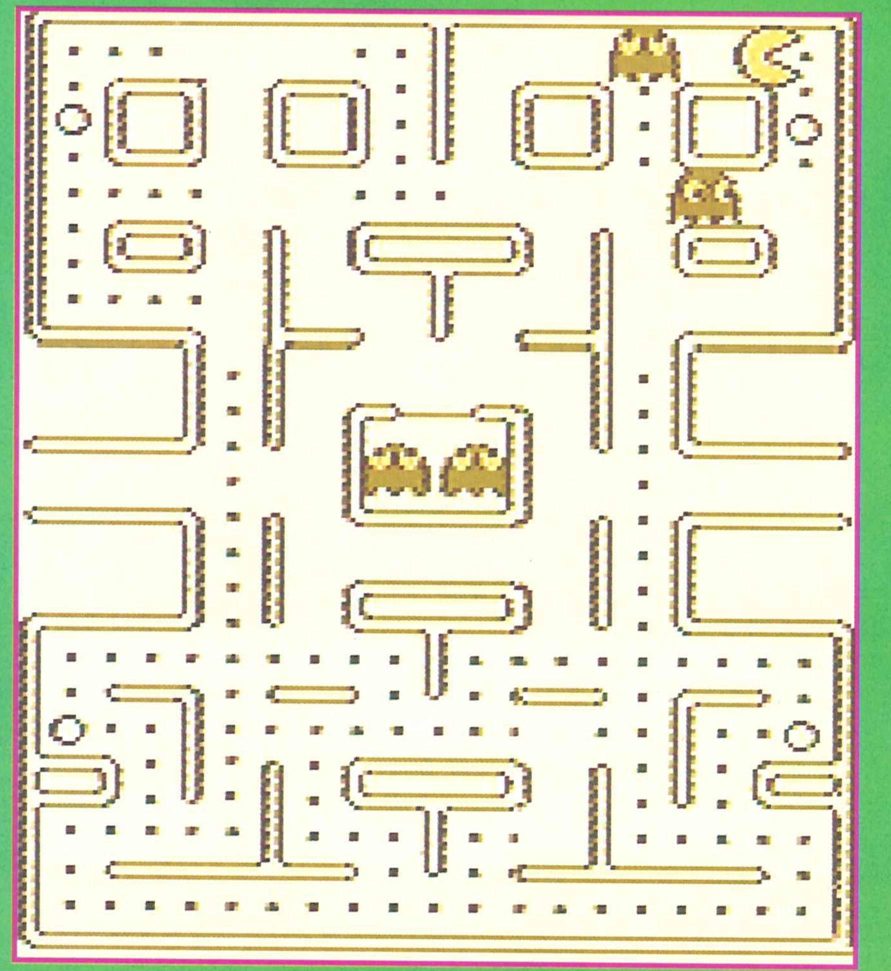
Y lo hace exactamente con el mismo planteamiento y desarrollo que el original, es decir, manteniendo todos los fantasmillas, todos los alegres sonidos y melodías y todo el encanto del genial comecocos que, -atentos al dato-, acaba de cumplir nada más y nada menos que doce años.

Como todos sabréis más que de sobra, el objetivo del juego consiste en recorrer un pequeño laberinto, devorar puntitos como si se tratara del último alimento que quedara sobre la faz de la Tierra y evitar a los molestos fantasmas que nos perseguirán incansablemente.

Ésto, solo ésto y nada más que ésto es lo que se ha incluído en la versión Game Boy, si bien la cosa se ha hecho aún mucho más divertida al incorporar interesantes novedades como la de jugar dos a la vez, (con dos consolas, claro), o la de permitir ver el laberinto entero o hacer un zoom de la parte en la que te encuentras...¡una auténtica pasada!.

Pac man, uno de los videojuegos más adictivos de todos los tiempos, ha llegado a la Game Boy. Entonemos todos el aleluya.





Juego de juegos

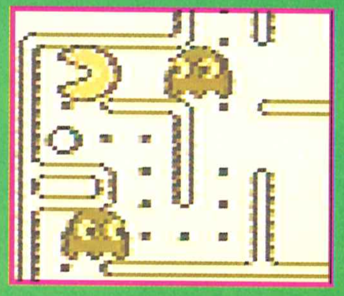
Si hay un juego que merezca el título de clásico, es sin duda el Pac Man de Namco, el renombrado comecocos, el juego más jugado de todos los tiempos. Y por supuesto la Game Boy no se podía quedar sin él, sin esta versión portátil de increíble calidad y que, os lo aseguro, es la mejor versión de este clásico de cuantas se han hecho jamás. Todo ha sido copiado al más mínimo detalle, los gráficos simples pero genuinos, los sonidillos y melodías, las escenas entre niveles y, por supuesto, toda, toda la jugabilidad del mundo.

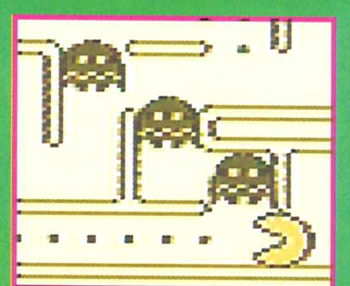
Si te consideras un jugador de élite, este Pac Man te teletransportará a lo más alto.

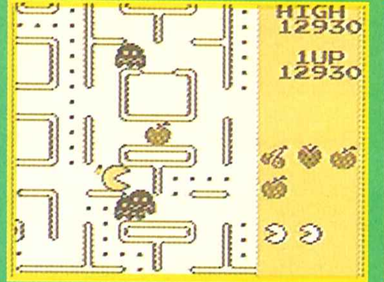


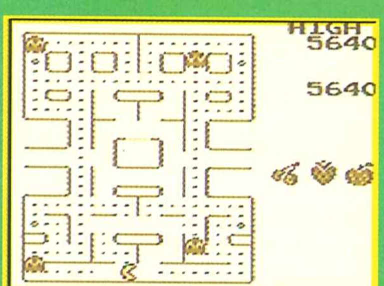


The Elf

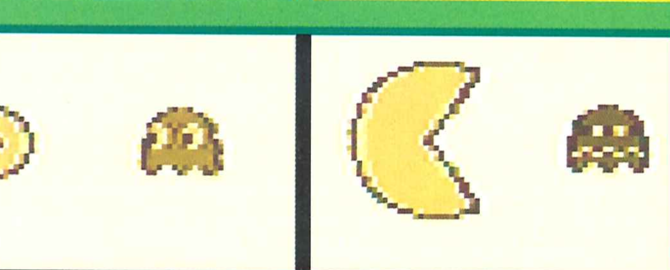












LAS PUNTUACIONES



Arcade

NAMCO
Nº jugadores: 1 y 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Todas
Dificultad: Realmente idéntica a la máquina.

 40



 70

 95

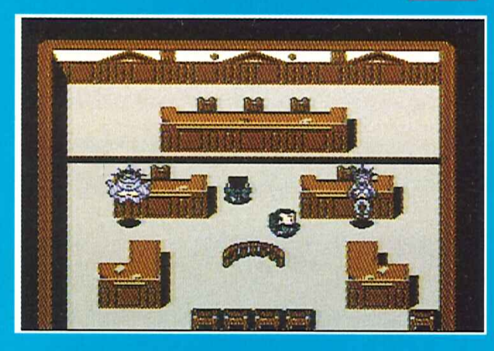


El nombre, el juego, el personaje, y la perfecta réplica del mito en nuestra Game Boy.



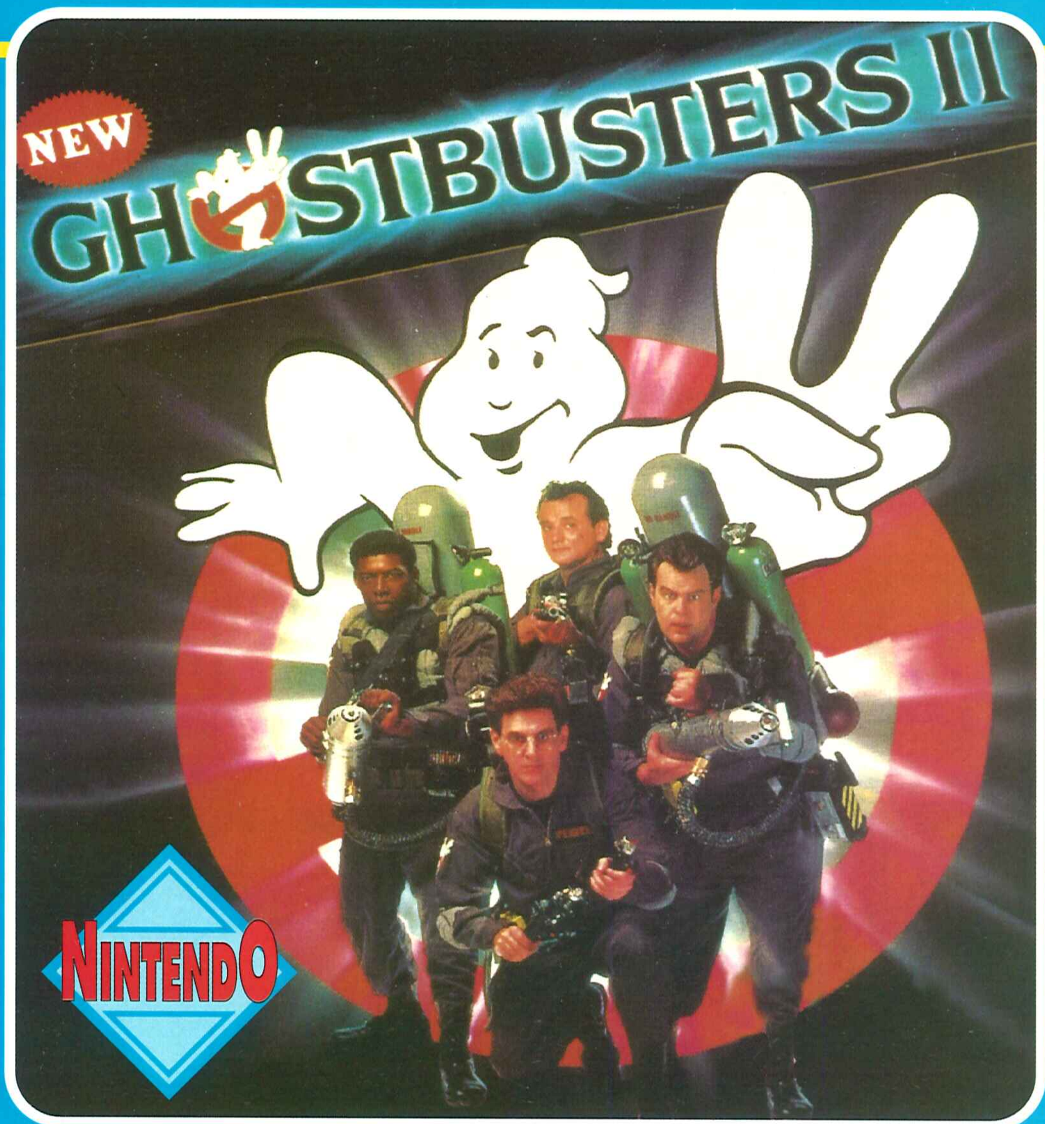
Que no se te salten las lágrimas al verlo, oirlo y jugarlo.

90

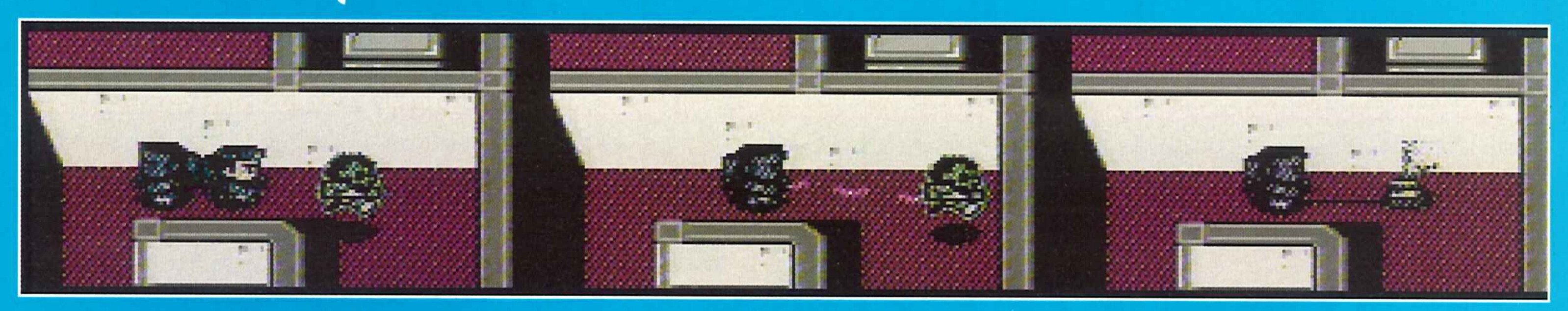


HOBBYTRUCO: En los juzgados de Nueva York los fantasmas se han hecho fuertes. Un consejo fácil y evidente es que os enfrentéis a ellos de uno en uno, llevándolos a un lugar seguro y eliminándolos vilmente y sin escrúpulos...





Ectoplasmas a todo ritmo

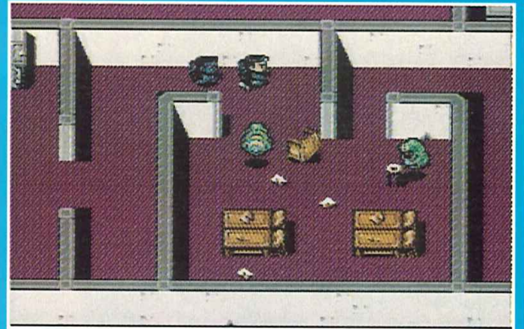


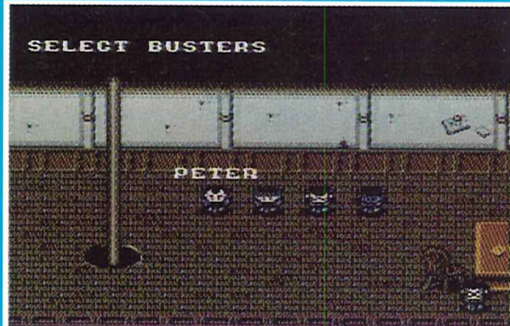
El malísimo Vigo ha optado por hacerles la vida imposible a los habitantes de New York, impregnando todos los lugares de mocos radiactivos y fantasmas abominables. Pero como el mal no puede vencer ni en pixel, un grupo de consagrados héroes va a revivir sus antiguas andanzas, capturando a toda esta cohorte de seres de ultratumba y obligando al malvado a volver a su guarida en el más allá.

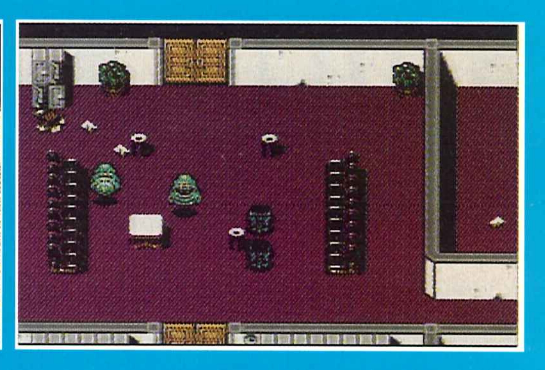
El desarrollo del juego es ciertamente divertido, gracias a la constante interacción que hay que mantener entre los personajes. Al comenzar deberemos elegir a dos de los cuatro integrantes del grupo: Ray, Egon, Peter y Winston, con quines deberemos tratar de capturar al mayor número de fantasmillas posible. Esto se consigue de la siguiente manera: el personaje que manejamos es el encargado de inmovilizar al ente en cuestión, mientras, nuestro "copiloto", -controlado automáticamente por la consola-, se encargará de situarse cerca del objetivo. En ese momento, sólo tendremos que pulsar el botón que abre la trampa y ¡hala, a por más ectoplasmas arrogantes!.

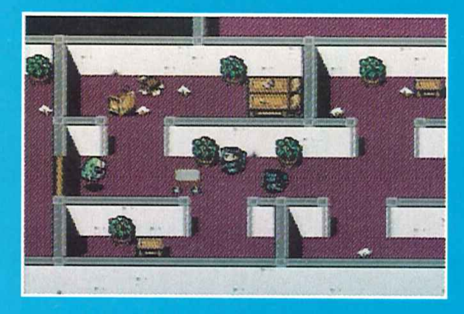
New Ghostbusters II es un juego alegre, desenfrenado, muy bien llevado a la práctica y que incluso ha sabido ha sabido aprender de sí mismo, ya que ha conseguido reducir parte de la monotonía de la que adolecía la versión para la Game Boy.

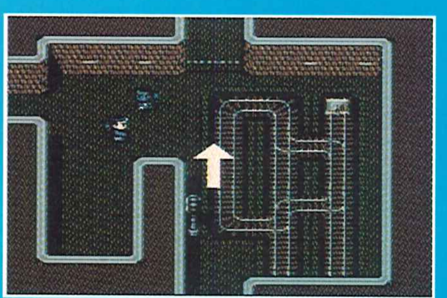
En resumen, un juego variado, divertido y terroríficamente original.

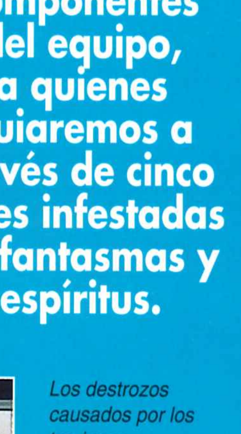












En New Ghostbusters II controlamos a la vez a dos de los cuatro componentes del equipo, a quienes guiaremos a través de cinco fases infestadas de fantasmas y espíritus.



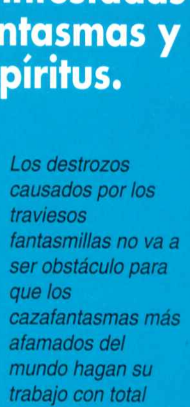
De fantasmadas, ¡nada!

***M**ocos y derivados, mutados todos ellos en formas viscosas, van a desfilar en esta segunda versión que se realiza de Cazafantasmas en Nintendo y que, la verdad, supera con creces los resultados del "original".*

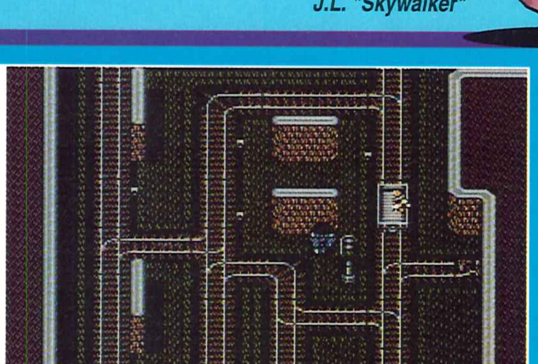
Los gráficos son alegres y de corte caricaturesco, con estancias y decorados tan amenos como acogedores; los sonidos son melódicos y efectistas y la agilidad jugadora, no brilla por su ausencia, sino que rebosa por todas y cada una de las escasas cinco fases de que consta esta cruzada fantasmal.

Te lo pasarás, "de miedo".

J.L. "Skywalker"



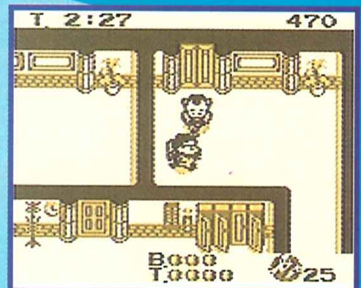
Los destrozos causados por los traviesos fantasmillas no va a ser obstáculo para que los cazafantasmas más afamados del mundo hagan su trabajo con total normalidad consolera. ¡ Palabra de fantasma!



En los túneles del Metro abandonado los cazafantasmas deberán deshacerse de los molestos restos de los operarios que lo construyeran años atrás. Atención especial a las vagonetas y sus "acomodados" pilotos.

Otras versiones

Y ya que estamos puestos, vamos a hacer una mención especial a otras versiones consoleras de la "peli". La que se realizara para Game Boy es exactamente igual a la que nos ocupa, es decir, dos personajes que, utilizados conjuntamente, han de inmovilizar y capturar fantasmillas a todo pasto. Por otro lado, el Ghostbusters II de NES era completamente distinto a éstos. Aún así, recordaremos que aquella versión era un arcade puro en el que manejábamos a los personajes y al coche de la pandilla...
En cualquier caso, dos grandes títulos bastante graciosetes.





LAS PUNTUACIONES

Arcade

HAL LABORATORY
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: 3
Nº de fases: 5
Dificultad: Tan normal como la vida misma.




77



83



85



El adictivo desarrollo y la consiguiente diversión consolera.



Cinco niveles son algo escasos (sólo algo).

81

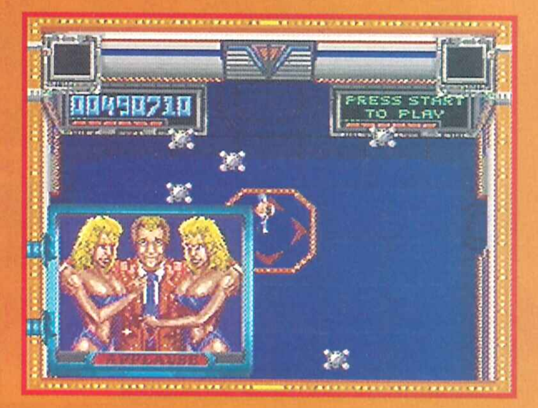


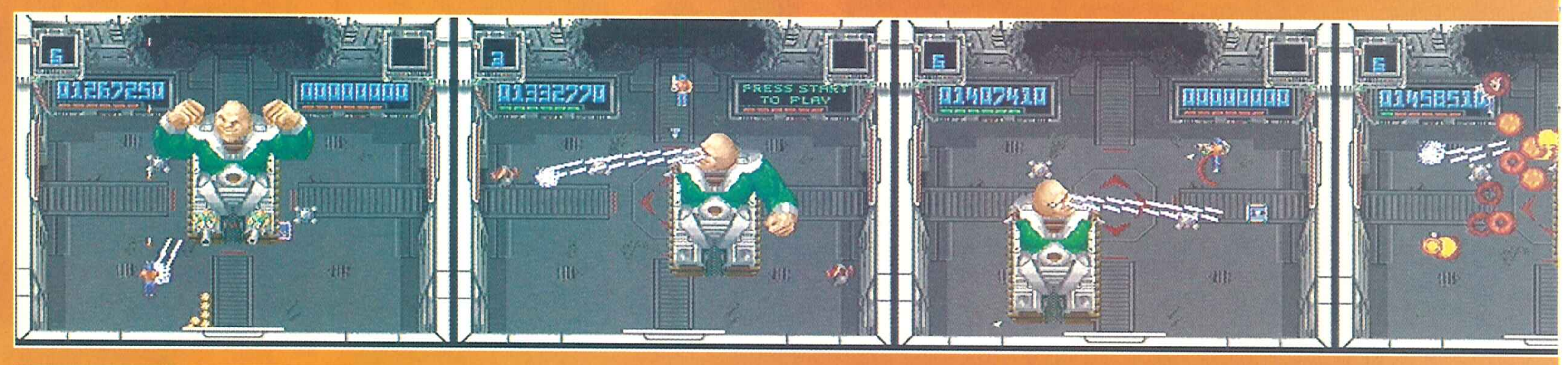
LOS CONCURSOS DEL FUTURO

SUPER SMASH T.V.









El pasado año hubo un juego que saboreó especialmente las mieles del éxito en los salones recreativos de medio mundo: el Smash TV, de Williams. Esta popular compañía nos ha deleitado a través de los años con máquinas tan populares como Defender (recreativa de culto en Estados Unidos) y Robotron 2084, entre otras. Si os dáis cuenta el Smash TV es una versión mejorada y ampliada del esquema y género de este último juego.

Pero centrémonos en el Super Smash TV que Acclaim y el grupo de programación Beam Software (antigua Melbourne House) han creado para la 16 bits de Nintendo.

El argumento de este arcade nos sitúa en el año 1999 y nos convierte en participantes en un particular concurso televisivo.

Este programa, que posee el índice de audiencia más alto de la TV mundial, está presentado por el archipopular Tony Squater, quien se encarga de dirigir con maestría esta espectacular parafernalia en la que la violencia inunda cada rincón del programa.

El objetivo del concursante o concursantes (pueden jugar dos a la vez) es sobrevivir a los cientos de enemigos que saldrán a su paso, atravesar todas las habitaciones disparando a diestro y siniestro, ganar todos los premios posibles y llegar con vida al final del programa.

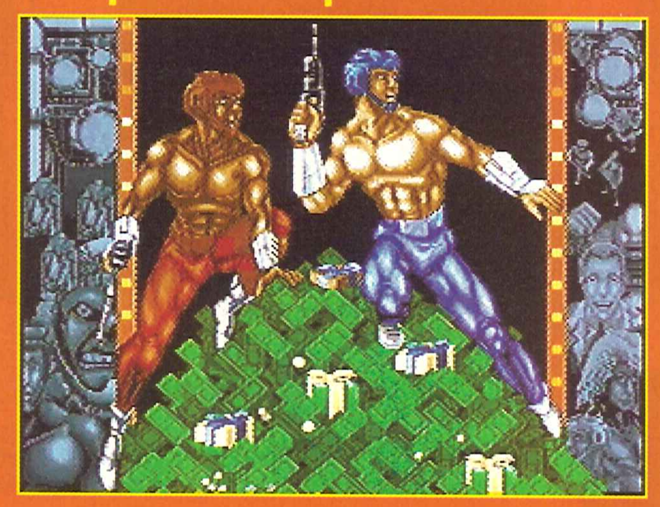
Los premios aparecerán por docenas: dinero, tostadoras, vídeos Super VHS o automóviles de lujo... pero, sin duda, el regalo más preciado que se puede obtener es continuar con vida para poder seguir concursando y llegar a conquistar la fama televisiva y la admiración de los millones de televidentes de todo el mundo.



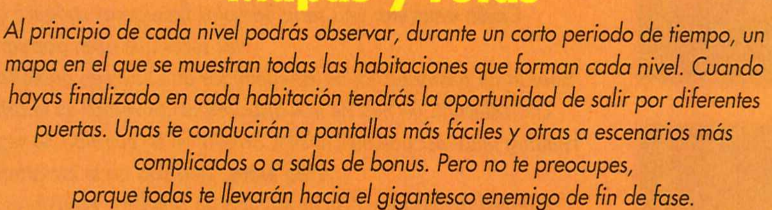
Año 1999. Concurso televisivo. Supervivencia. Premios. Emoción. Androides. Disparos... Super Smash T.V.





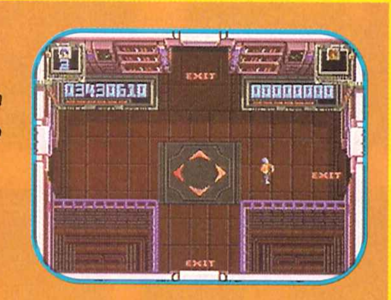


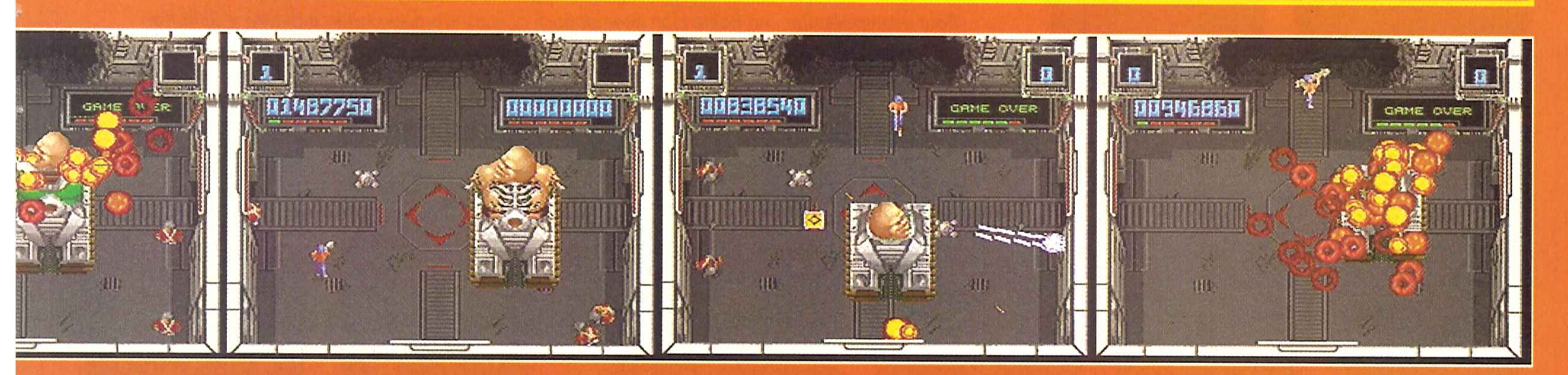




Mapas y rutas

Al principio de cada nivel podrás observar, durante un corto periodo de tiempo, un mapa en el que se muestran todas las habitaciones que forman cada nivel. Cuando hayas finalizado en cada habitación tendrás la oportunidad de salir por diferentes puertas. Unas te conducirán a pantallas más fáciles y otras a escenarios más complicados o a salas de bonus. Pero no te preocupes, porque todas te llevarán hacia el gigantesco enemigo de fin de fase.







Si habéis sido unos auténticos súper cachas, al final del juego unas simpáticas damas de escultural figura os acompañarán para que pongáis vuestras siglas.



Para defenderte de los miles (literalmente) de criaturas programadas, tanques, hombres, androides y demás tipos de inimaginque te perseguirán incansablemente, cuentas en principio con tu poderosa ametralladora, pero puedes conseguir ayudas y arsenal más potente recogiendo las armas que aparecerán ocasionalmente.

El concurso consta de cuatro grandes platós y, -como seguro habrás imaginado-, al final de cada uno de ellos aparecerá un ser de increíbles proporciones al que sólo podrás destruir con las armas más potentes y la habilidad más endiablada.

Bueno, el programa está a punto de comenzar, y no estás dispuesto a dejar que tu compañero de juego gane más premios que tú. Pero recuerda, tenéis que estar unidos para destruir a todos los enemigos y llegar al final del más famoso concurso de todos los tiempos.

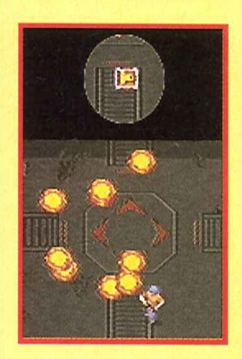
Por cierto, para los amantes de este nuevo clásico -que seguro que sois casi todos-, hemos de decir que la segunda parte del Smash TV está ya en los salones recreativos de medio universo. Se llama Total Carnage y os podemos asegurar que se trata de una auténtica maravilla maquinera.

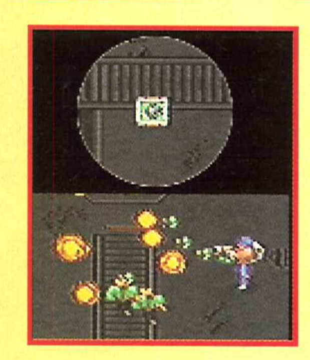
Pero, de momento, los afortunados poseedores de una Super Nintendo no deben preocuparse por ello. El Super Smash TV les va a proporcionar emoción y diversión, por lo menos, para los próximos veinte años.

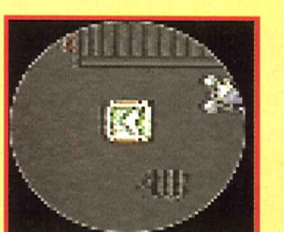


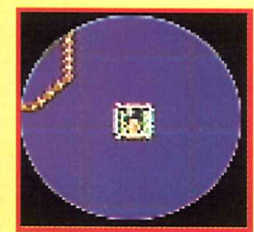












Ayudas de todo tipo

Los creadores del concurso han dispuesto una serie de símbolos que aparecen y desaparecen durante el transcurso del juego. Si los cogemos antes que desaparezcan, tendremos a nuestra disposición el arma o ayuda correspondiente durante unos valiosos segundos. Aquí está la lista de los objetos que puedes utilizar junto con el efecto que producen:

Velocidad: *aumentrá la velocidad y la agilidad de tu personaje.*

Ciclón amarillo: *una serie de bolas flamígeras rodeará a tu personaje y eliminará a todos los seres que osen acercarse.*

Bomba de protones: *todos los enemigos que haya en pantalla en ese momento volarán por los aires.*

Trío celestial: *un haz de tres disparos se convertirá en tu arma personal durante unos segundos.*

Homing missiles: *potentes misiles arrollarán en cuestión de segundos a los seres que se acerquen a tí.*

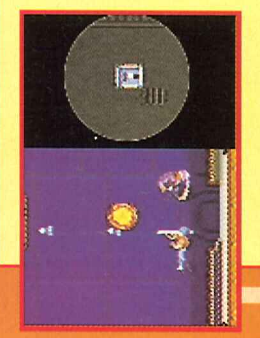
Vida extra: *¿todavía no te imaginas lo que es?.*

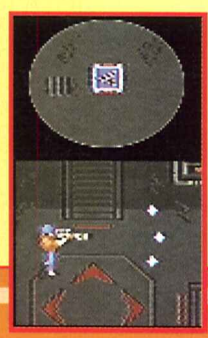
Bombas ecológicas: *una andanada de bombas verdes brotará de tu polifacética ametralladora.*

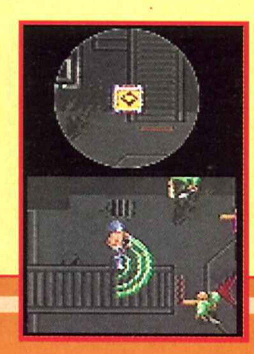
Escudo: *un escudo temporal protegerá a tu guerrero durante un ratito. Aprovéchalo.*

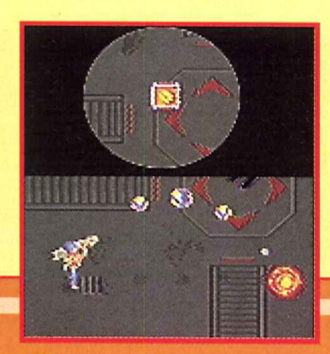
Bola acompañante: *una bolita clon acompañará al guerrero disparando a diestro y siniestro.*

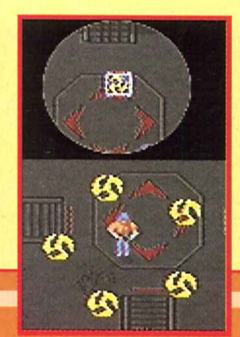
Piñones estelares: *estas granadas caerán sobre el enemigo con una trayectoria parabólica.*

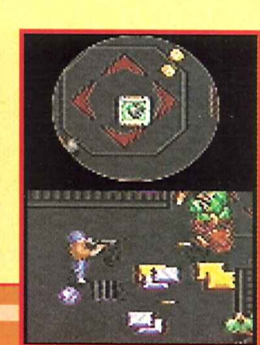
















En algunas pantallas, los enemigos te rodearán para fulminarte lo antes posible. Y lo conseguirán.





Antes de emprender la dura labor televisiva, el presentador anima a los concursantes.

El escudo protector es una de las defensas más efectivas del juego. Lástima que dure tan poquito, pero ¡así es la vida!.







Una súper conversión

Beam Software ha creado para SN una replica exacta de la máquina original. Cientos de sprites en pantalla, acción desintegrante, jugabilidad arrasadora, adicción inconmensurable y todo lo que convertía la máquina de Williams en una maravilla arcadiana está aquí incluído.

Super Smash TV se puede considerar como una de las conversiones más perfectas jamás realizadas pues, además, incluye un ingenioso método de disparo y movimiento que resulta incluso más sencillo que el propio joystick rotativo de la máquina original.

Una conversión genial de un juego genial que no sorprenderá por sus gráficos ni por sus excelencias técnicas, -que no son nada especial-, sino por su enorme y total jugabilidad.

The Elf

Punto y final



Al final de cada fase, -recordad que tiene cuatro-, podréis saber la cantidad de premios que habéis ganado en vuestro viaje por estos "animados" platós. Tostadoras, automóviles, vídeos super VHS, dinero... se sumarán a vuestra lista de premios y aumentarán vuestro score de forma desenfrenada. Si jugáis dos a la vez, el que haya ganado más premios se llevará los aplausos del público y el consiguiente incremento de su puntuación. ¡Que gane el mejor!.

LAS PUNTUACIONES

Arcade

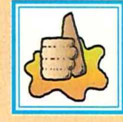
ACCLAIM + BEAM S.
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Mucha, pero da igual.
Nº Continuaciones: 4
Nº de fases: 4

84

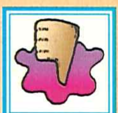
82

95





Idéntico en todo a la recreativa.
Pueden jugar dos.
Adicción abrasadora



Un poco dificilillo.

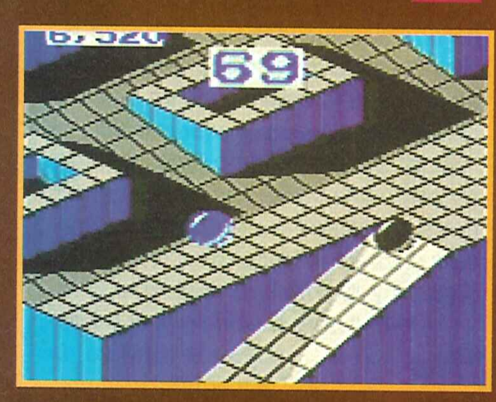


91

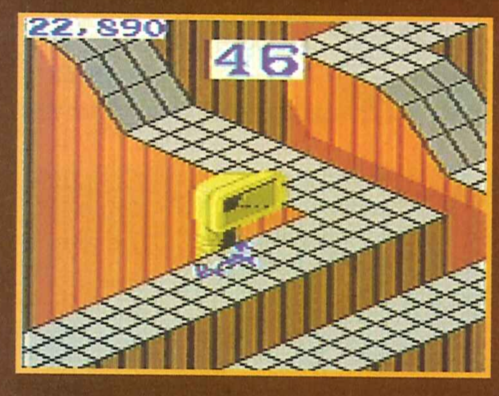
LO MÁS

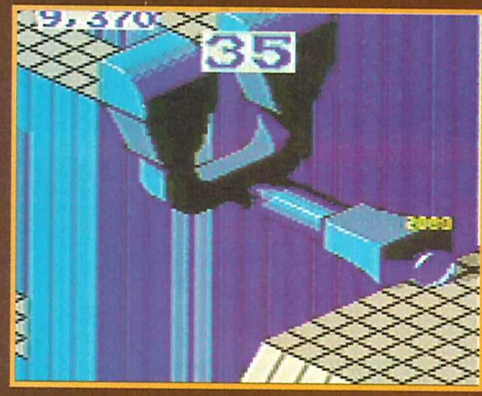
NUEVO

GAME GEAR

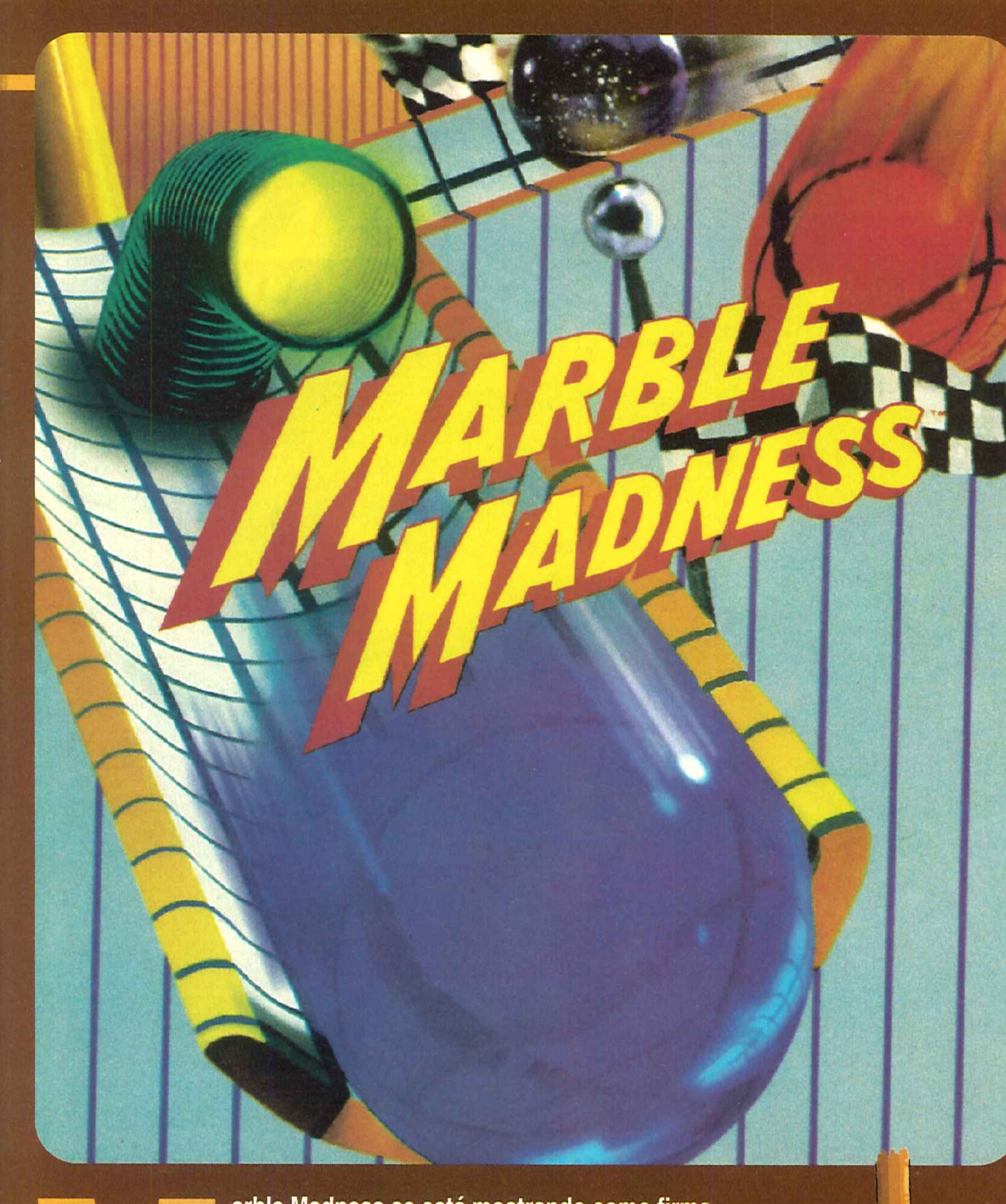


Y LA BOLA VA...













Bienvenido a casa

Me complace dar la bienvenida a una nueva versión del Marble Madness. Me alegra que todas las máquinas puedan contar con un título tan divertido y de tanta calidad. En este sentido me gustaría duchar en elogios tanto a la licencia original de Marble, -una de las más atractivas de todos los tiempos-, como al trabajo de Steve Lamb, su programador. En cuestión de gráficos, en cuestión de movimientos, y en cuestión de controles, no hay mucho que decir: geniales.

Giancarlo "Carahuevo" Vialli

Marble Madness se está mostrando como firme candidato a juego del año. Quizá haya algunos mejores, con más gráficos, superiores en sonidos y de mejores movimientos, pero seguro que no hay ninguno que haya ocupado las páginas de esta revista durante tantos meses seguidos, para tantos sistemas y con tan buenas puntuaciones.

La última versión de este cada vez más clásico corresponde a la portátil de Sega. Como ya os estaréis imaginando no hay prácticamente diferencias con respecto no sólo a lo conocido, sino a lo que habéis podido leer en otros números de la revista.

Marble es un juego de habilidad, reflejos y paciencia. Con una base tan firme y divertida -en su tiempo increíblemente original-, la verdad es que es imposible hacer un mal trabajo. Así lo ha visto la Game Gear y así lo ha llevado a la práctica. Por eso, el Marble que tenemos delante es un fiel producto pro-máquina recreativa que en seis fases, un buen crono en mano, la habilidad de los dioses de los salones, grandes sonidos e limitadas dosis de nervios, puede hacernos sentir lo mismito que hace unos buenos y duros años cuando nos enfrentamos con ella en otros lugares menos recomendables...

Si con estos piropos no tiene bastante, entonces le diremos que se le puede comparar perfectamente a la versión Mega Drive porque es capaz de conseguir el mismo grado de adicción, control, riesgo y emoción que la de hermana mayor de 16 bits.

Y os aseguro que éso no es ninguna tontería.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

STEVE LAMB-TENGEN
Nº jugadores: 1
Dificultad: Entre 0 y 3, a elegir.
Nº Continuaciones: Tiempo
Nº de fases: 6



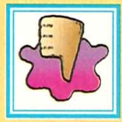
80



Es una versión fiel al clásico.
Jugable para todos.

85





Si no tienes nervios de acero... mejor ni lo intentes.



87

87

NEO GEO

SOCCER BRAWL™

SOCCER BRAWL Desafío Total

Lejos de los mundanales ruidos, lejos en el tiempo y en la imaginación, se esconde Soccer Brawl, un juego que habla de un fútbol futurista, -con numerosas referencias a otros deportes más violentos-, y que surge de la nada para adentrarse en los salones recreativos y en las casas más afortunadas del universo jugable.

De entrada, el argumento de Soccer Brawl es sencillo como la vida misma y nos invita a luchar denodadamente por introducir una bola en el interior de una portería, eternamente protegida por un mastodonte al que algunos podrían llamar portero.

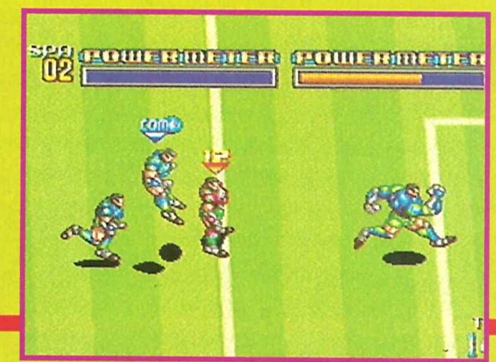
Pero para llegar a situarse frente a tan impresionante personaje y poder adoptar una buena posición de tiro, el juego nos ofrecerá numerosas opciones que, utilizadas de buena manera, contribuirán sin duda a la creación del soccer-espectáculo.

Así, y entrando ya en materia, existen dos tipos de jugadores: Head Master y Normal Master. El primero de ellos posee una gran velocidad y su habilidad raya lo sorprendente, mientras que el segundo, aunque no es totalmente inútil, le faltan diez minutos para serlo.

De todos modos, cada uno a su ➤

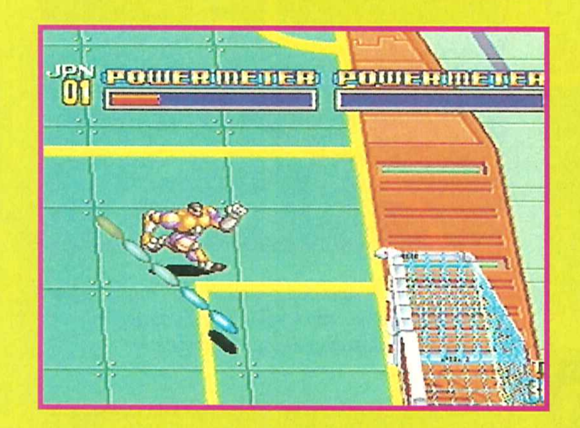


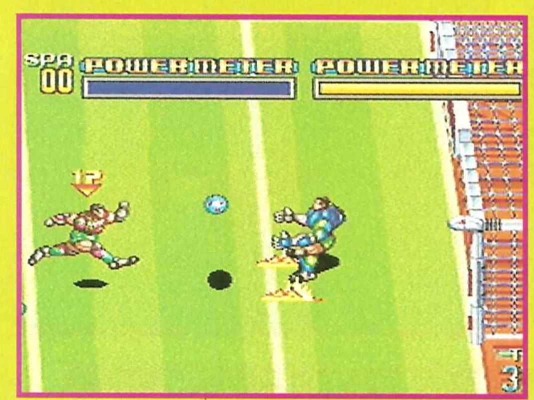


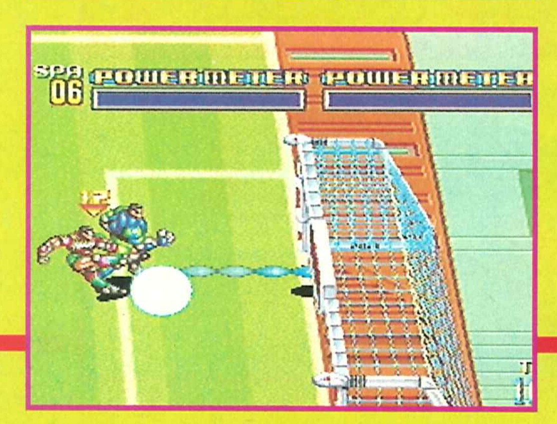


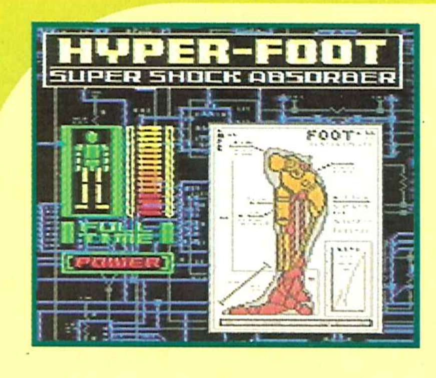


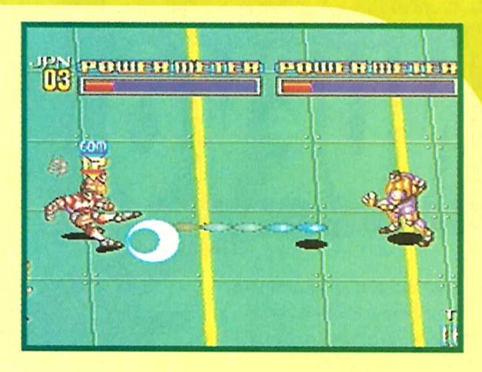












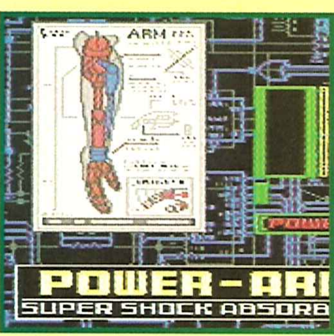
Los poderes de los Head Master

GUARDIAN SHOT. *Algunos jugadores disponen de unas bolas especiales que van girando alrededor de la pelota. Si algún contrincante roza la pelota en ese momento, adiós a su integridad como persona. Los países que poseen este poder son Brasil y España.*

WAVE SHOT. *En este caso, el balón va describiendo semicircunferencias como si de una serpiente se tratara. Poseen este poder los Head Master de Italia y Alemania.*

CROSS SHOT. *Dos balones que se entrecruzan formando circunferencias y provocando cierto olor a chamuscado cuando alguien osa interponerse en su trayectoria. este poder lo poseen los Head Master de Inglaterra y EEUU.*

BOOMERANG SHOT. *Una envolvente perfecta en el sentido de las agujas del reloj y alrededor del Head Master, que después se dirige hasta la portería rival, es la increíble trayectoria que describe esta bola controlada por algún Head Master de Japón o Korea.*





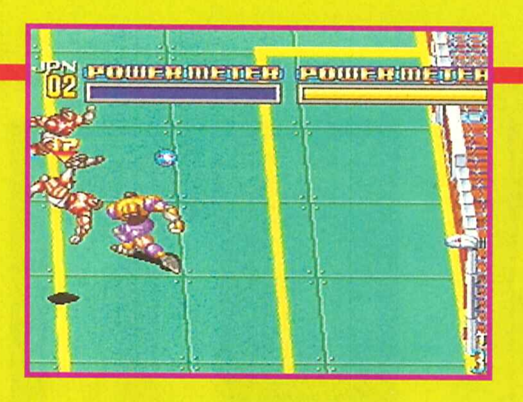
Afortunadamente, nunca existirán este tipo de deportes en la realidad. Pero mientras tengamos la oportunidad de vivirlos en una consola...



En los descansos del partido Soccer Brawl nos deleitará con unas simpáticas y cómicas tiras animadas.

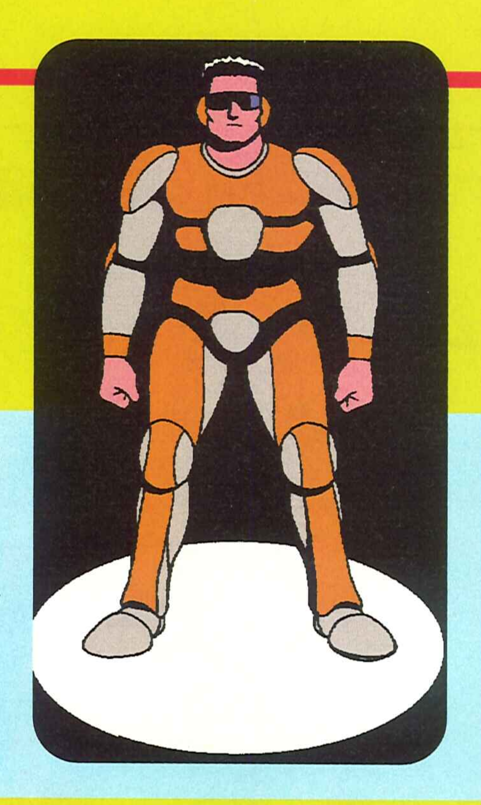


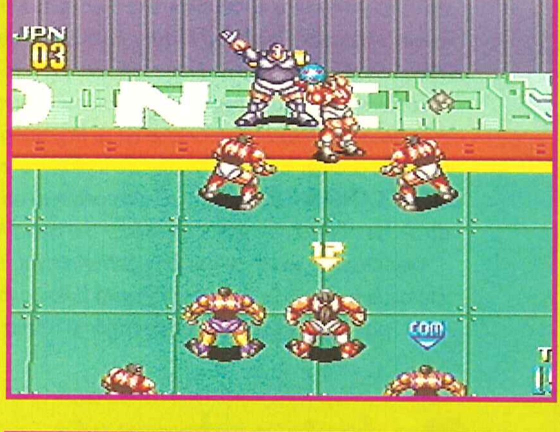
En Soccer Brawl manejaremos a siete jugadores a lo largo de un partido lleno de espectaculares jugadas: " Chilenas", " Escorpiones", remates de cabeza, pases, disparos y, como podéis ver, ciertas argucias con formas de golpe más bien poco ortodoxo.



Goaltender

Es lo que llamaríamos en el fútbol cenvencional "el portero". En Soccer Brawl se maneja de manera automática y se característica más destacable es que posee un tipo de saque muy peculiar, muy en el estilo del voleibol.



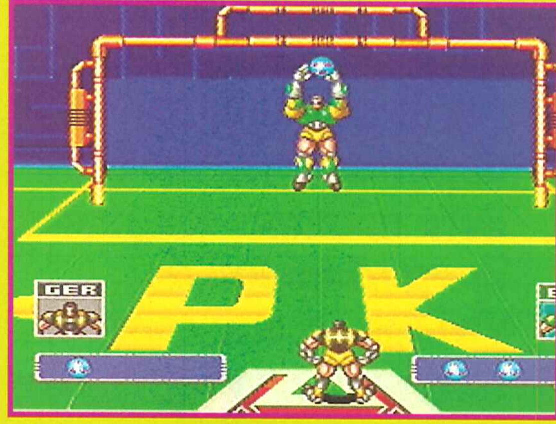


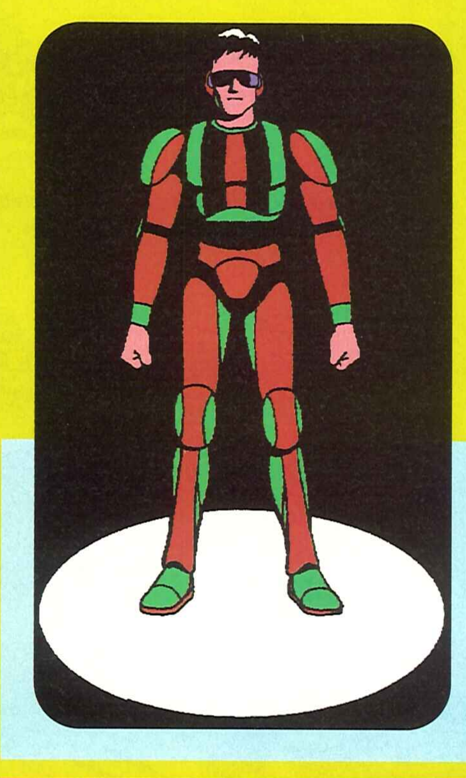


***HOBBYTRUCO:** Aprende a manejar con destreza los cañones de los Normal Master, si quieres evitar algunos contraataques de indudable peligro...*







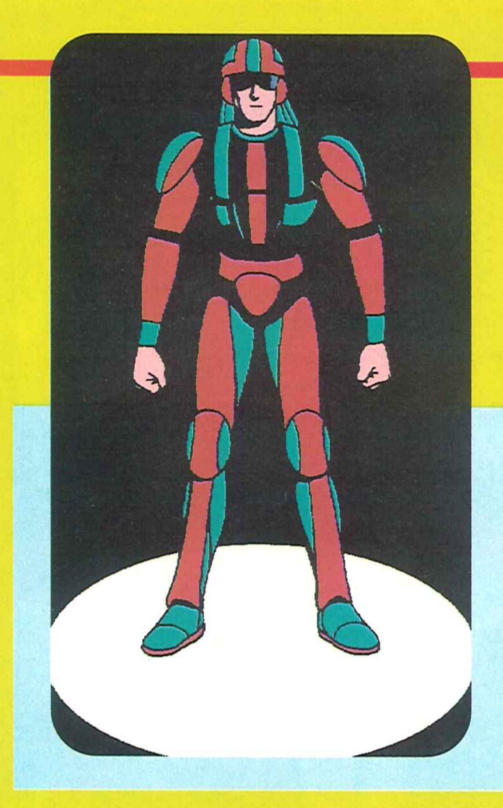


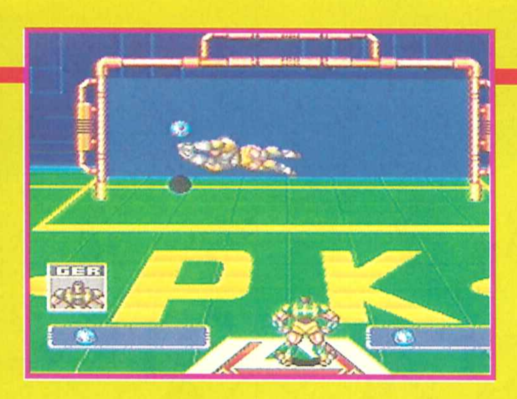


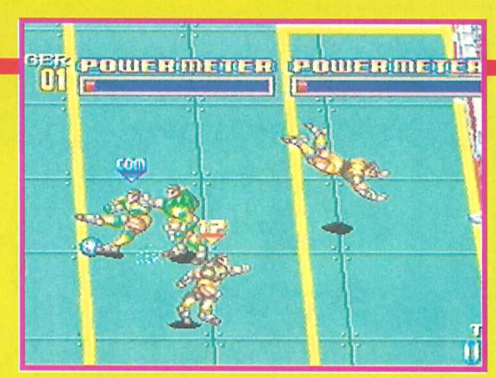
Normal Master

Cinco de los siete componentes del equipo son Normal Master. Estos jugadores no poseen demasiada técnica, pero tienen un guante con un cañón y pueden disparar al contrario para evitar que llegue al balón.









Head Master

Cada equipo dispone de un sólo Head y son unos verdaderos ases a la hora de tirar a portería. Son súper veloces, aunque no por ello invencibles.

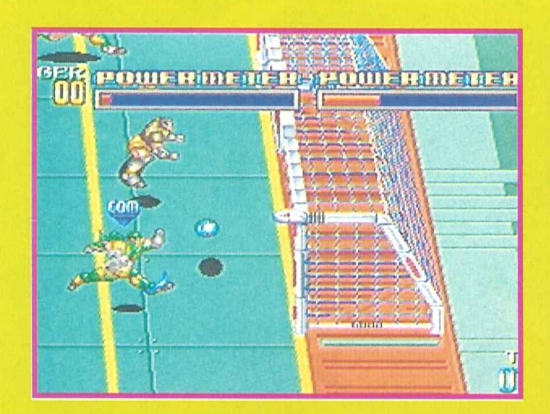
Soccer Brawl mantiene un cierto espíritu "peleón", pero es uno de los escasos títulos para Neo Geo que se aleja del género de la lucha.

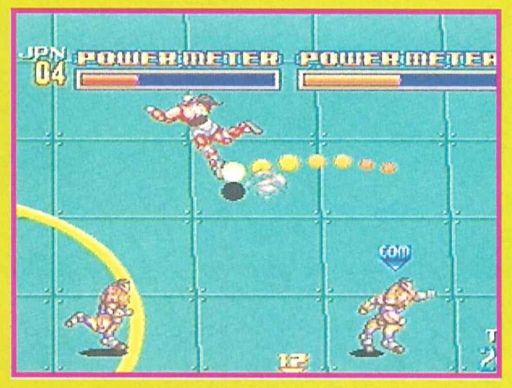
manera, puede poner su granito de arena en pos de la victoria. Como es lógico, y partiendo de las mencionadas diferencias, los jugadores pueden realizar multitud de movimientos que van desde gigantescos saltos hasta "chilenas", pasando por pases largos, cortos, remates de cabeza, "escorpiones" y lanzamientos variados que dependerán además de la potencia que podamos imprimirles.

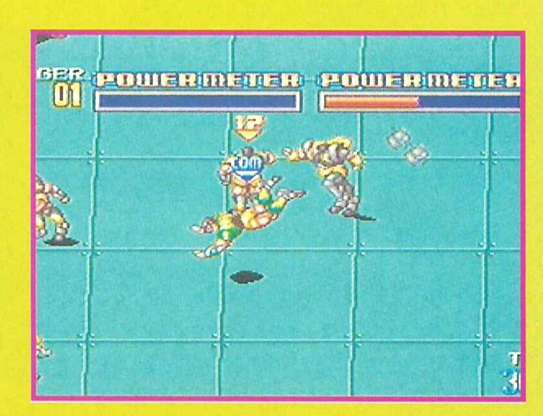
En Soccer Brawl todo es trepidante: sus disparos y rechaces super-rápidos, sus entradas salvajes a ras de cesped, sus potentes lanzamientos que hacen retroceder a la mismísima pantalla del televisor, las agresiones que se propinan los jugadores en pos de la posesión del esférico... realmente para alucinar.

Pero, como dicen en los dibujos animados "No se vayan todavía, aún hay más", porque a todo lo dicho hay que añadirle que nuestros jugadores portan unas sofisticadas armas con las que podrán chamuscar a todo contrincante que se cruce en su camino, y todo ello sin temer si quiera a ser amonestados verbalmente.

Dicho esto y anunciados los peligros, sólo nos queda avisaros de que antes de saltar al campo con la intención de jugar el encuentro más apasionante de vuestra vida, no olvidéis de encomendar vuestras almas al dios Consolo. Advertidos estáis.







Sobran las palabras

Sinceramente, no sé para qué voy a llenar estas líneas con una opinión que, ante este tipo de juegos, se hace a todas luces inútil.

Soccer Brawl es un juego de fútbol con connotaciones futuristas, con unos gráficos que... mirad las pantallas, con unos sonidos que... os los podéis imaginar mirando las pantallas, y con una la jugabilidad que... ¡mirad las puntuaciones!

Sólo os diré, antes del tachán final, que Soccer Brawl va más allá de lo que la mente humana entiende por "pasada", alcanzando límites de diversión y disfrute increíbles.

Soccer Brawl es, sencillamente, bestial.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SNK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: ¡¡¡Qué más da!!!

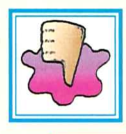
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 8 países.



94


Decir "todo" es decir poco.

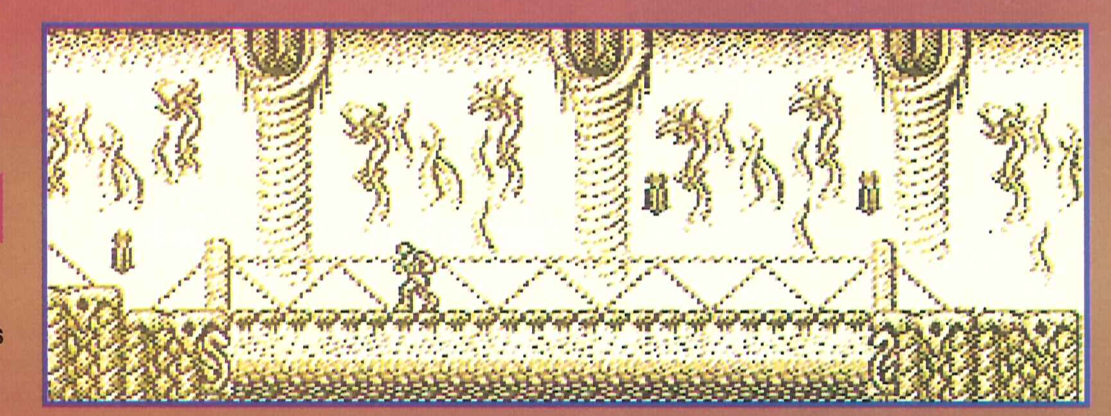

95


No hay nada que nos haga poner el pulgar hacia abajo.



97

96



El recuerdo de las aventuras de Cristopher Belmont contra el conde Drácula, había pasado a formar parte de las leyendas más contadas de toda Transilvania. Los lugareños conocían a fondo el magnífico combate que tuvo lugar tiempo atrás entre Cristopher y el maldito vampiro, un auténtico duelo de titanes, que acabó cuando el murciélago humano, para evitar ser destruído por completo, se autodesintegró. Ésto solo lo sabía el propio héroe, el resto de habitantes creyó que Drácula había desaparecido para siempre...

Habían pasado quince años desde aquel increíble suceso, pero Drácula había permanecido todo aquel tiempo en la sombra planeando su venganza.

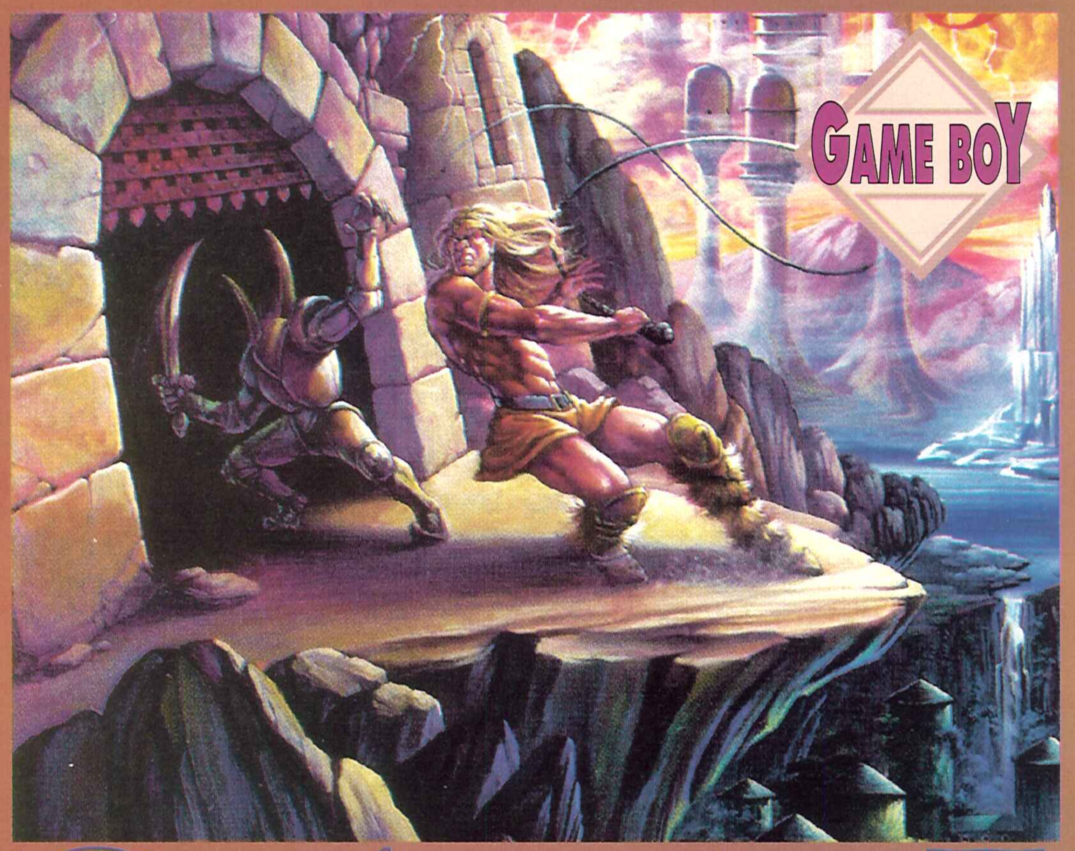
Durante la noche, el soberano de las tinieblas surgió de la nada, se apoderó de la fuerza de Soleiyu, -el hermano de Cristopher-, le convirtió en un demonio humano y se lo llevó a su tétrica morada.

Afortunadamente, Cristopher presenció toda la escena y, sin perder un segundo, corrió a su casa, desempolvó su látigo y se dirigió hacia el castillo del conde...

Así comienza la segunda parte de Castlevania, alucinante odisea que transcirre en cuatro grandes castillos ocupados por los moradores más detestables de todos los tiempos: ojos gigantes, fantasmas de lodo, murciélagos descomunales, fantasmones sin rumbo... un cúmulo de compañías poco recomendables que convertirán tu deambular por los castillos en un auténtico suplicio de diversión.

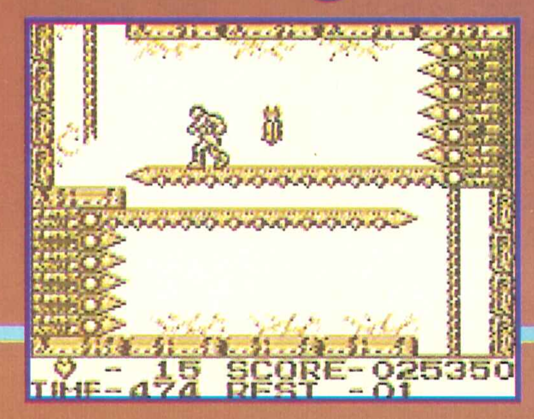
Por suerte, en tu camino encontrarás también candelabros que te otorgarán ventajas, potentes armas secundarias, y distintos tipos de pociones con las que aumentarás tu tamaño o el poder de tu látigo. Y muchas sorpresas más.

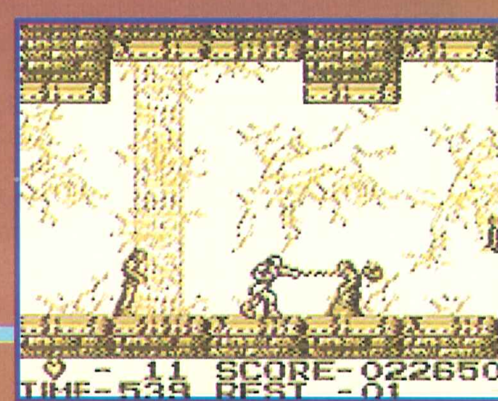
Si estás dispuesto a vivir una de las aventuras más emocionantes del año, no tienes más que insertar Castlevania II en tu Game Boy y dejarte llevar...



Castlevania II Belmont's Revenge

El regreso de Drácula





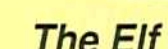
Un juego de antología

La saga Castlevania está dispuesta a aumentar su calidad y reputación con esta nueva entrega del mito "hombre contra Drácula".

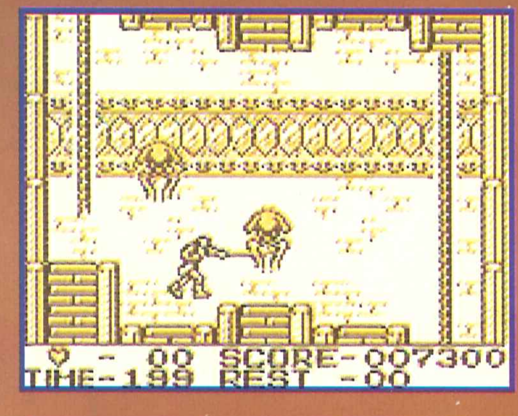
Konami ha sabido meternos de lleno en otra de sus atmosféricas aventuras, con grandes mapeados, sabias plataformas, gráficos melancólicos, épicas melodías y la jugabilidad que sólo la serie Castlevania ha sabido darnos juego tras juego.

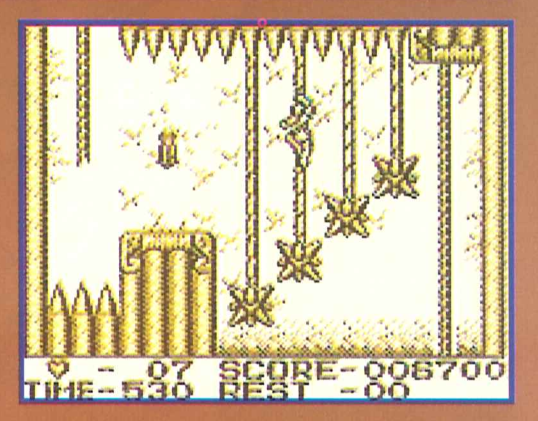
Jugar con Castlevania 2, es como sumergirte en una escalofriante historia de terror y heróicas acciones donde el más mínimo descuido puede acabar contigo para siempre. Con toda la emoción que ello supone.

Sin duda, uno de los mejores juegos que existen para Game Boy.

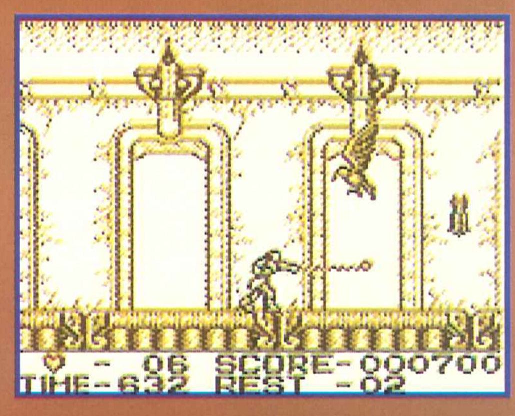


The Elf



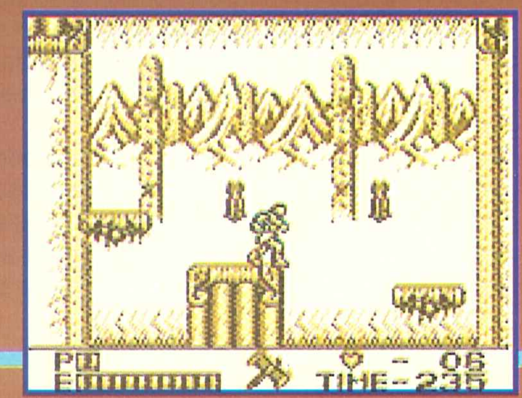








En la pequeña pantalla de tu portátil caben enemigos tan asombrosos como este esqueleto de tramaño descomunal. ¿Conseguirá nuestro héroe salir sano y salvo de tan complicado trance?. La respuesta es tuya.



Cristopher se desenvuelve a la perfección entre las plataformas. Es su ambiente. Y nada ni nadie puede hacerle abandonar su intento de rescatar a su hermano.

LAS PUNTUACIONES



Acción

KONAMI
Nº jugadores: 1
Dificultad: ¿Tú qué crees?

Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 4



84



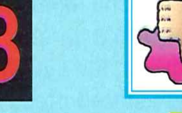
88

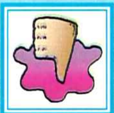


94



Gráficos tenebrosos y melodías increíbles. Su jugabilidad. Hay passwords.





Que el Conde Drácula nos chupe la sangre.

91



U·fouR·ia™ THE SAGA

Loca Evasión

Ufouria, el nombre de un juego realizado por Sun Soft y protagonizado por cuatro extraños seres que no acertaríamos a saber exactamente qué son.

Ufouria es una historia tierna en la que sus perdidos protagonistas, -tres en un principio-, tendrán que buscar una salida para huir del extraño mundo al que han ido a parar.

Como es de esperar, las ayudas, enemigos y monstruos quasi-infranqueables estarán presentes en todo momento en este juego en la más pura línea arcade.

Así, comenzamos controlando a uno de los cuatro héroes, Bop-Louie, mientras el resto se encontrará bajo las garras malvadas de los ídem de turno.

El juego en sí no es nada del otro mundo y su desarrollo, un tanto simple, no ayuda en exceso a enganchar lo suficiente.

Sus características se podrían resumir en: escasos enemigos, contados cofres con armas especiales y evidentes, -aunque frustradas-, referencias al cartucho plataformero por excelencia: Super Mario Bros 2.

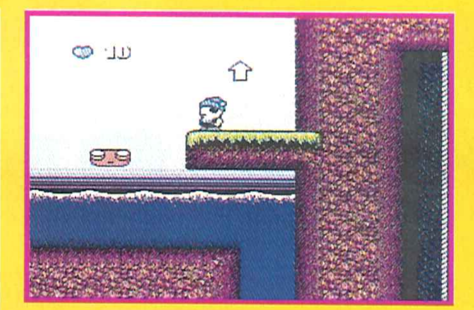
Al igual que en aquél, nuestros cuatro aprendices de héroes podrán "atontar" a sus enemigos y recoger los objetos que pueblan el mundillo que les rodea y lanzarlos sobre las faces de los malos. Y creemos que con ésto lo hemos explicado todo.

Un arcade platafromero simple. Quizás bueno para los más jóvenes.



Bop Louie

- Camina más rápido sobre tierra firme.
- Es un " saltador" medio.
- No sabe nadar.
- Puede escalar muros con su poder especial.
- Su arma especial consiste en lanzar su cabeza contra el enemigo.







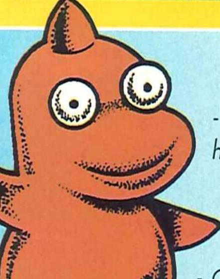






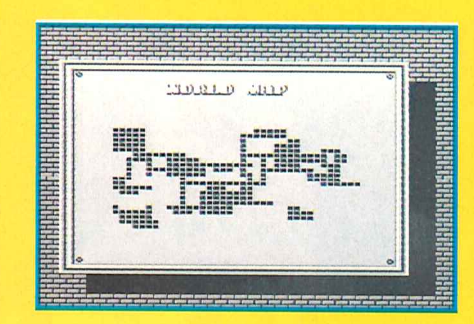
Gil

- Puede caminar bajo el agua.
- Camina a una velocidad normal sobre tierra.
- Es un mal " saltador".
- Su arma secreta le permite lanzar bombas.



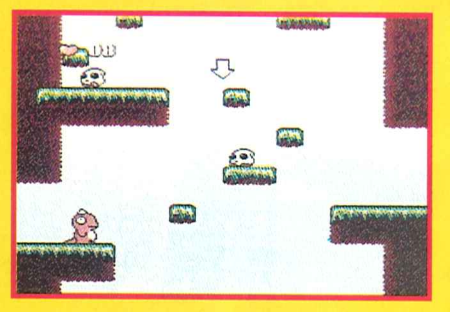
Freeon-Leon

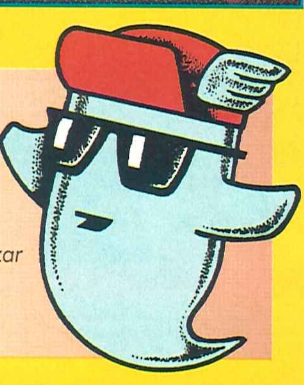
- Puede caminar bien sobre superficies heladas.
- Sabe nadar.
- Camina más lento sobre tierra.
- Es un "saltador" pésimo".
- Con su arma especial puede atacar con un viento hurcanado helado.











Shades

- Es un gran " saltador".
- Camina muy despacio.
- No sabe nadar.
- Con su arma secreta puede lanzar sus ojos a los enemigos.

Diversión a medias

SunSoft es un grupo que siempre se ha caracterizado por presentar juegos de calidad altanera. Pues en esta ocasión, nos han fallado.

Ufouria no es más que un conglomerado de medianas posibilidades que tan sólo "amenizan"las atenciones de los consoleros de pro.

Gráficos tan simplones como monótonos, enemigos que pueden ser contados con los dedos de una mano y monstruos que "intentan" dar miedo, son las opciones, que nos ofrece en conjunto el jueguecito.

Ufouria, alias "media diversión". Me medio gusta. Nada más.

J.L. "Skywalker"



LAS PUNTUACIONES



Arcade

SUNSOFT
Nº jugadores: 1
Nº Continuac.: Passwords.
Nº de fases: Las suficientes.
Dificultad: El juego no dificulta, desorienta.

Gráficos	65
Sonido	76
Jugabilidad	73





El nombre de los hacedores.

Su descafeinado desarrollo.



69

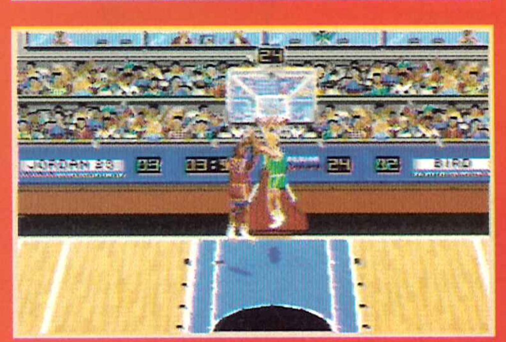
LO MÁS NUEVO

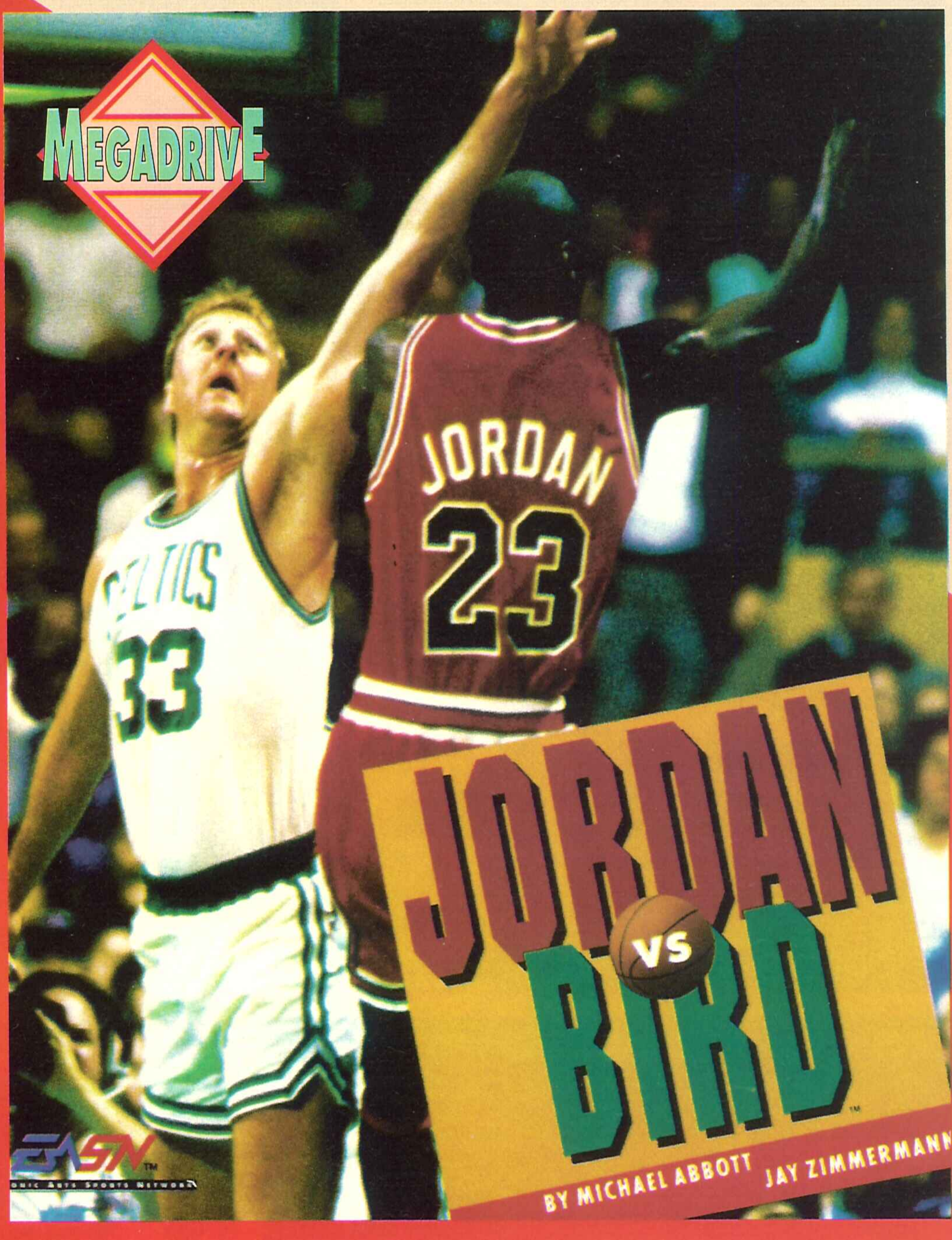
DE CAMPEÓN A CAMPEÓN











Electronic Arts Sports Network, -una ficticia cadena televisiva creada por el grupo de programación americano para la retransmisión de los mejores eventos deportivos-, ha conseguido reunir a dos auténticos campeones en uno de los programas de basket más espectaculares de los últimos tiempos. Larry Bird, símbolo de los Boston Celtics, y Michael «Air» Jordan, nuevo campeón NBA con los Chicago Bulls, son los dos únicos protagonistas de un juego que los Electronic han hecho a sus expensas y para tu mejor deleite.

Jordan Vs Bird ha sido planteado como un mano a mano entre dos genios. Una especie de mini partido totalmente individualista que se celebra a una sola canasta y que permite la participación de dos jugadores. A este súper One on One se le unen además aquellas especialidades en los que ambos deportistas destacan sobremanera: el mate, en el caso de Jordan, y los tiros de tres, en el de Bird, dándole auún mucha más emoción al conjunto.

El tratamiento que se les ha ofrecido a ambas estrellas y al ambiente, no ha podido ser más eficaz. Aparte de las maravillas técnicas, los gráficos enormes, los sonidos, los escenarios y las

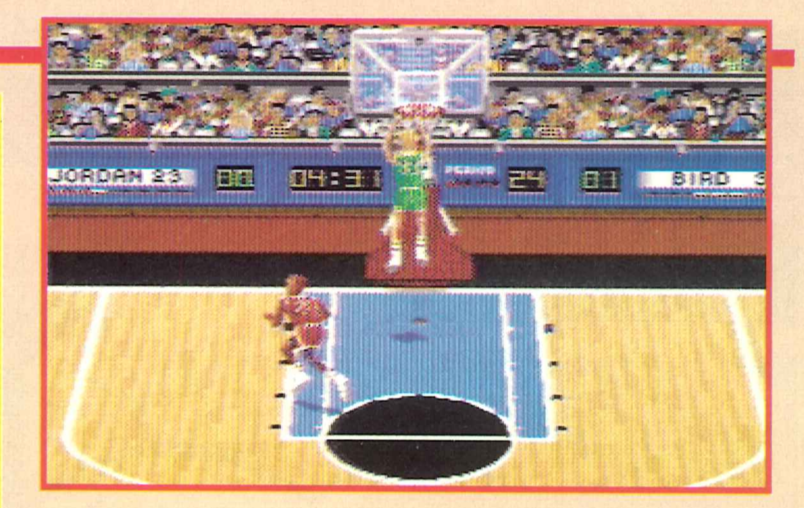
Volar con Jordan

Una de las partes más logradas de este juego es, sin duda, la final de mates, o lo que los yankees llaman Slam Dunk Contest. Como ya os estaréis imaginando el protagonista absoluto de esta «fase» es el Sr. Jordan, apodado Air, y, como igualmente habréis supuesto, vuestro único cometido será aprovechar al máximo sus habilidades como «mateador».



Al igual que ocurre en los triples, todos los mates que Jordan lleva a cabo han sido determinados con anterioridad, y vuestra labor deberá ceñirse a tres aspectos: calcular los pasos y decidir cuándo se salta y cuándo se suelta el balón. De esta forma, antes de empezar con el espectáculo, se nos da a elegir tres entre diez tipos diferentes de mates. Los realizamos de la manera más espectacular posible y... el jurado puntuará. ¡Suerte!.





Jordan y Bird, Bird y Jordan. Los dos mejores jugadores del mundo para el mejor Uno contra Uno del mundo.

animaciones, se han respetado hasta el último detalle tanto sus potenciales humanos como, naturalmente, las reglas del deporte.

Jordan y Bird pueden jugar como personas, cansándose y cometiendo errores, o como máquinas, en un estado excelente de forma e incorregibles en el lanzamiento. Sus movimientos dependerán de que os decantéis por uno de estos dos tipos de basket: el de arcade o el de simulación. En ambos casos no variará nada, excepto lo visual, y uno podrá seguir cayendo en pasos, dobles, tres segundos en zona o falta personal.

En cualquier caso, lo importante es ponerse en lugar de alguno de estos héroes y dominar el balón como ellos. Y eso, nos parece, es algo que está a vuestro alcance gracias a este genial cartucho.

A los dos héroes del baloncesto

Muchachos, no sabéis lo que me alegra veros por estos lares. Y con esas buenas caras. Me hacéis pensar de nuevo en el hueco enorme que hay para el basket en las grandes consolas, mucho mayor aún si es para dos monstruos como vosotros.

Colores, gráficos, y hasta un par de secciones en exclusiva. Buenos sonidos, extraídos directamente del parquet, una atractiva presentación y un impresionante despliegue de especialidades. Satisfechos, ¿no?. Bueno, algo habría que objetar. Como la animación del One on One o la excesiva mecanización de los mates de Jordan... pero, claro, en este tema, los Electronic son los que mandan y cuando diseñaron el juego, pensaron en un revival del mítico Uno contra Uno. Y les salió de maravilla. Así que no os quejéis... ¿vale?

Giancarlo "Air" Vialli

Los triples de Bird

No es extraño que Larry Bird protagonice en exclusiva este apartado. Nadie gana tres veces el concurso de triples NBA simplemente porque sí... Ahora, gracias a E.A., tienes la posibilidad de emular a tu ídolo mediante esta fase que te reta a encestar el mayor número de veces desde más allá de la línea de 7 metros. La mecánica de lanzamiento es muy sencilla: dispones de 60 segundos para lanzar cinco pelotas de cinco contenedores, lo que hace un total de 25 tiros. Basta con usar los tres botones A,B y C en cuanto comience a contar el tiempo. Con el primer botón Bird coge el balón, con el segundo se levanta para lanzar y con el tercero suelta la muñeca. Sólo una ajustada combinación de estos controles permitirá a Bird obtener una buena puntuación.



LAS PUNTUACIONES

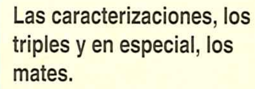
Deportivo

ELECTRONIC ARTS
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Jordan ataca y Bird defiende.

Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 3 especialidades

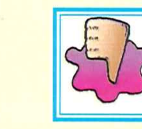






Las caracterizaciones, los triples y en especial, los mates.



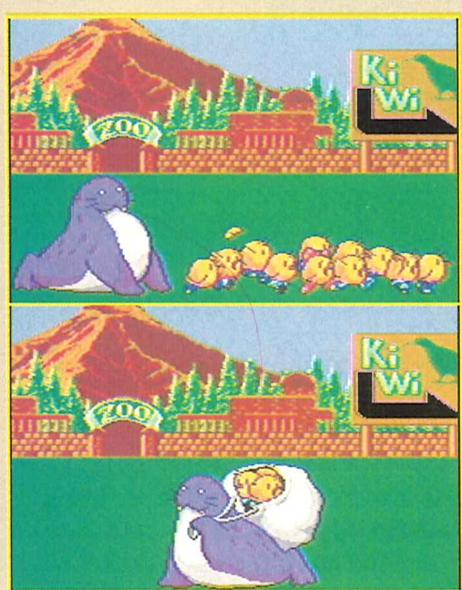



La animación del One on One.



85



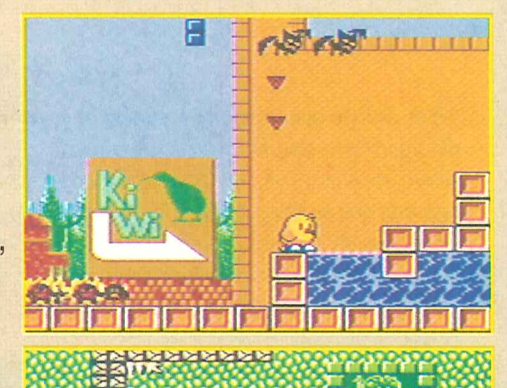






NEW ZEALAND STORY

El kiwi justiciero

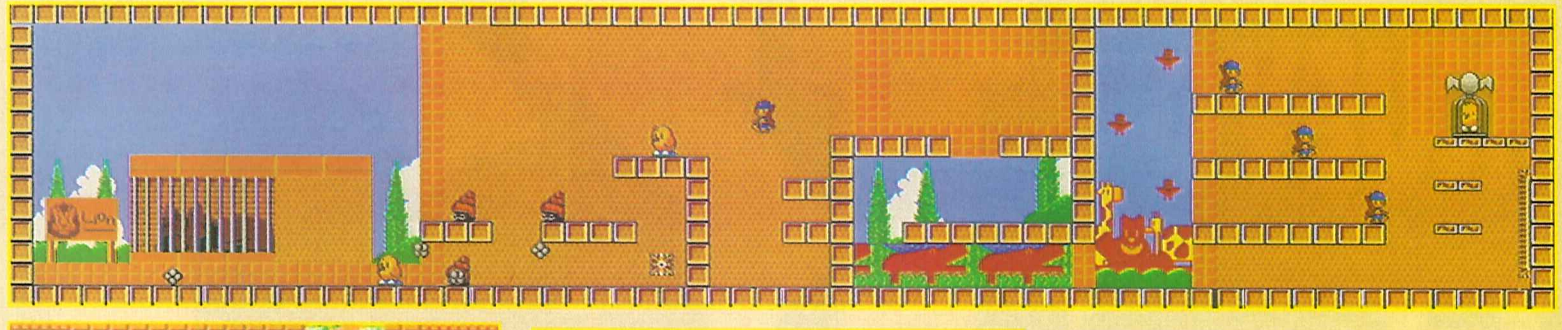


La popular recreativa de Taito ha sido ya convertida para casi todos los formatos jugables, pero ahora Tecmagik, -pensando como siempre en la pequeña de Sega-, ha considerado oportuno hacer esta nueva conversión. Y, la verdad sea dicha, el cartuchillo en cuestión no les ha quedado nada, pero que nada mal, pues en él han incluido todos los niveles, colorido, enemigos, armas y globos de transporte que hicieron tan populares y divertidos al original y al resto de versiones.

Como muchos de vosotros sabréis, el objetivo de nuestro kiwi Tiki, consiste en rescatar a sus compañeros raptados por la fétida morsa Wally, para lo cual nuestro verde amigo tendrá que visitar veinte zoológicos diferentes, esquivar a unos doscientos mil millones de enemigos y emplear los globos como medio de transporte para surcar las zonas más escabrosas del enorme mapeado de este gran clásico de las plataformas.

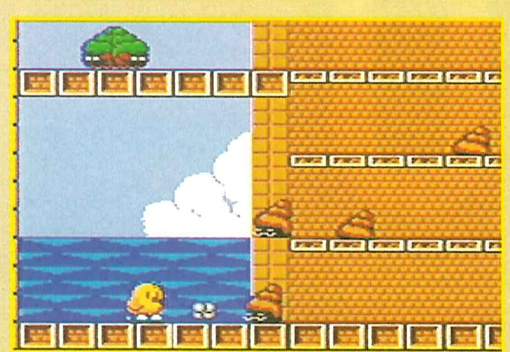
Menos mal que nuestro kiwi está equipado con flechas de goma cáusticas y que podremos conseguir otros elementos de ataque como bombas, revoltijo de flechas o laser de limón, porque de lo contrario no dispondríamos de todo lo necesario para derrotar a los secuaces de la morsa Wally y para pasárnoslo a lo grande con este genial y súper divertido New Zealand.





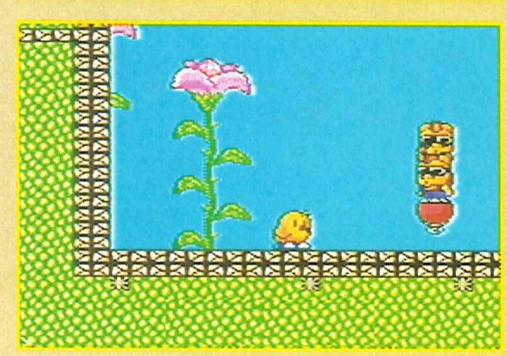


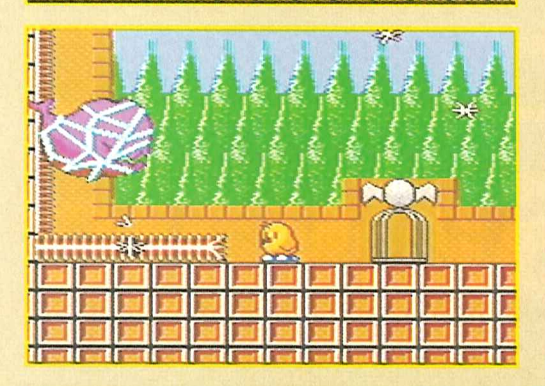






Este cartucho tiene toda la pinta de ser súper simpático y muy ameno de jugar. Cuando lo cargas compruebas que, efectivamente, así es.









Ponga un kiwi en su Master

De bonita y fiel se puede calificar esta versión del clásico y siempre entrañable New Zealand Story. El colorido del juego es muy, muy parecido a la máquina, al igual que las musiquillas y sonidos, -todo ello genial-, aunque quizás se le puede criticar un poco el control del kiwi a la hora de saltar, disparar o esquivar a los enemigos, que resulta un tanto impreciso.

A pesar de ésto, los usuarios de Sega están de enhorabuena ya que a partir de ahora disponen de un nuevo y súper divertido título con el que disfrutarán a tope.

The Elf

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

TECMAGIK Y TAITO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Acorde con lo previsto.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 20





88



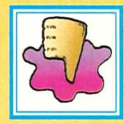
84



85



Gráficos y melodías idénticos a la máquina. Buena jugabilidad.



Scroll mejorable y escenarios sencillotes.

84

GEORGE FOREMAN'S K.O. BOXING™

FLYING EDGE™

Torito Salvaje

Una nueva licencia deportiva llegada desde el furor de los rings y que tiene como protagonista al ex-campeón del mundo de los pesos pesados, George Foreman's, es la protagonista de las dos bellas páginas que tenéis ante vuestros ojos.

Al grano. Aquí no hay historia, no hay malos, ni chica rescatable, ni planes de desmantelamiento del mundo conocido... nada. Aquí, lo único que te va importar es bajarle los humos a tu adversario a base de goles bien dados.

Por eso, a George Foreman's K.O. Boxing no le hacen falta florituras ni cursiladas. Se basta y se sobra con hacerte vivir "simplemente" toda la emoción de una auténtico combate de boxeo. Así, directo y claro, como un derechazo a la mandíbula.

Once golpes o movimientos distintos de ataque o defensa, -unos más poderosos y eficaces que otros-, son las armas puestas en las manos del usuario "segaor" para que consiga deshacerse del contrario malhumorado y al que parece no gustarle mucho eso de recibir golpes en el rostro.

Repetimos: George Foreman's es un juego de boxeo, puro y duro, que no narra ninguna historia llena de imaginación ni nos propone más gestas heróicas que soltar el brazo en el momento oportuno o esquivar los puños del contrario.

¿Os lo podíais imaginar...?

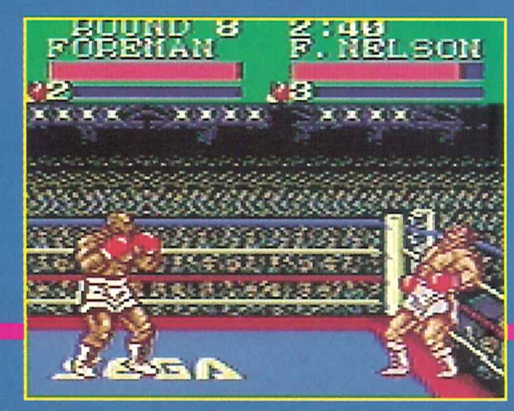
















Que George Foreman es un devorador consagrado de hamburguesas no lo duda nadie. Por eso, entre asalto y asalto, nos deleitará con una particular comilona que acabará, paradójicamente, aumentándo nuestra energía. Otra cosa. Cuando caigamos al suelo es recomendable pulsar, simultánea y desesperadamente los botones 1 y 2...

GOLPES A GOGÓ

Once, ni uno más ni uno menos, es el repertorio de magníficas opciones que ofrece este cartucho basado en el espectacular deporte del pugilismo.

Y para que os hagáis una idea de la calidad de este juego os vamos a contar todos sus golpes...

BOTÓN 1- Golpe seco con la izquierda.

BOTÓN 2- Golpe seco con la derecha.

ARRIBA- Te cubres la cara.

ABAJO- Te cubres el estómago.

ARRIBA/IZQUIERDA- Te inclinas hacia atrás para esquivar un golpe alto.

ABAJO/IZQUIERDA- Agacha a tu boxeador.

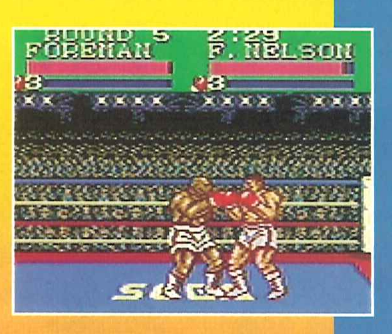
ABAJO/BOTÓN 1 ó 2- Puñetazo al estómago del rival.

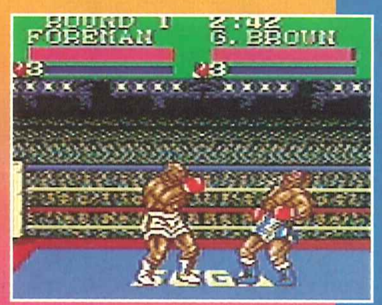
ARRIBA/DERECHA/BOTÓN 1- Puñetazo al rostro de tu adversario.

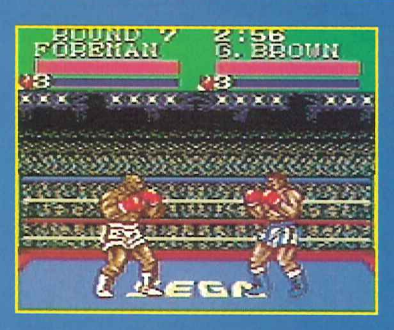
ARRIBA/DERECHA/BOTÓN 2- Golpe directo demoledor...

BOTÓN 1 + BOTÓN 2- Golpe especial que lanza contra las cuerdas a tu rival.

IZQUIERDA o DERECHA- Mueve a tu boxeador por todo el ring.

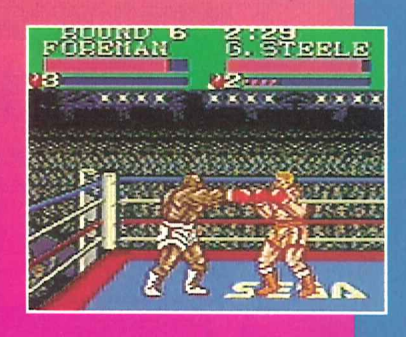


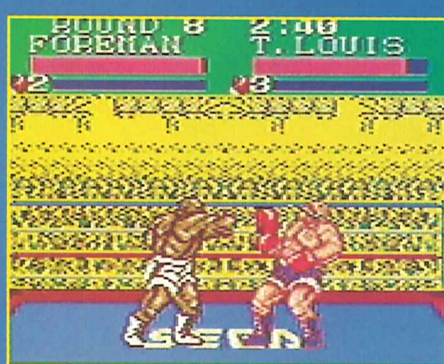




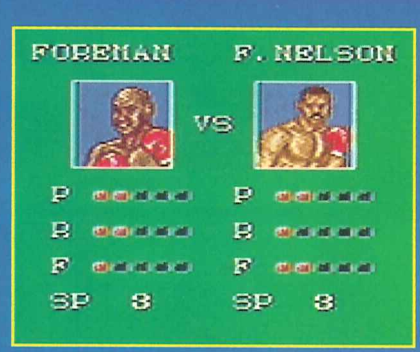








HOBBYTRUCO:
Si durante el combate pulsáis simultáneamente los botones 1 y 2 hasta que el nivel de fuerza esté a tope, conseguiréis dar a vuestro adversario tal puñetazo que, aparte de quitarle la mitad de su energía, lo más seguro es que no haya cuerda (de ring) que le pare.





Diversión a "puños" llenos

Un ínclito boxeador de puños tomar es el protagonista del desafío que nos ofrece Sega vía portátil Gear... Un juego que presume de ser el primero en su modalidad y que no ha escatimado medios a la hora de realizarse.

Sus hacedores -sabios conocedores de la pasión que despierta el deporte de la suelta del mamporro-, se han propuesto concentrar en apenas unos centímetos cuadrados una carga explosiva de golpes bien dados y emoción contra las cuerdas. Y lo han conseguido más que de sobra.

"Gerge Foreman's..." no da gato por liebre, se limita a enseñarnos un juego lleno de emoción.

J.L. "Skywalker"

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

FLYING EDGE
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Un escalón, luego otro...
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Varios luchadores.


83



80

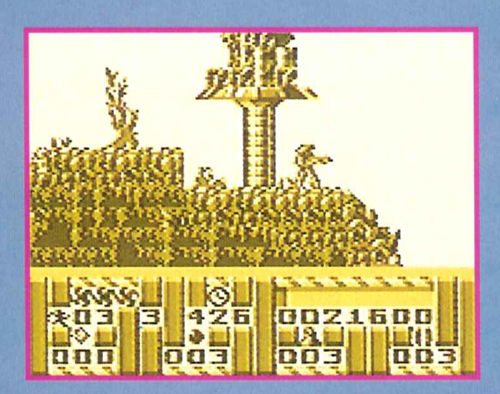


89


Sensacional estreno del boxeo en la Game Gear.

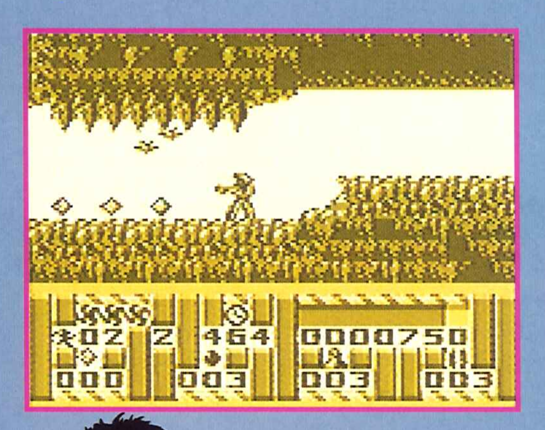

Conseguir controlar los golpes es un pelín difícil...

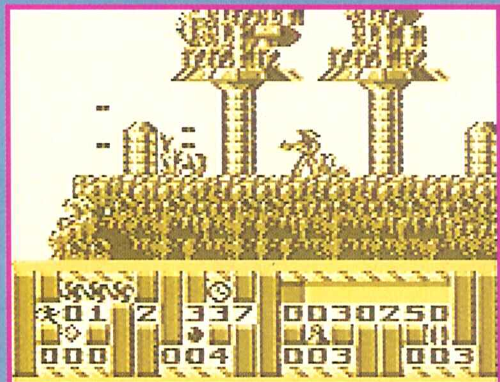

85

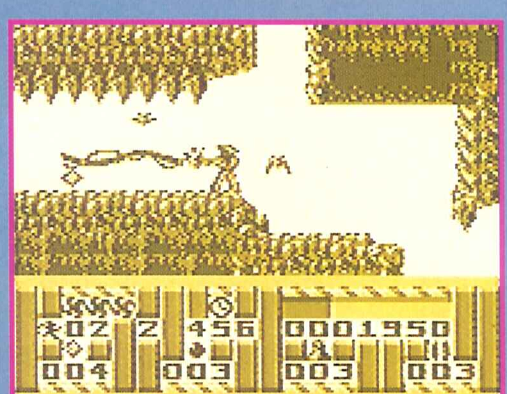


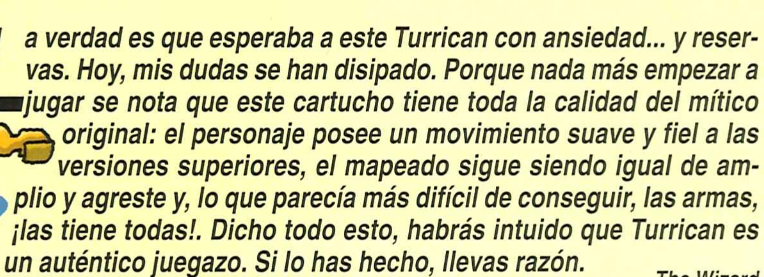
El caos invade Alterra







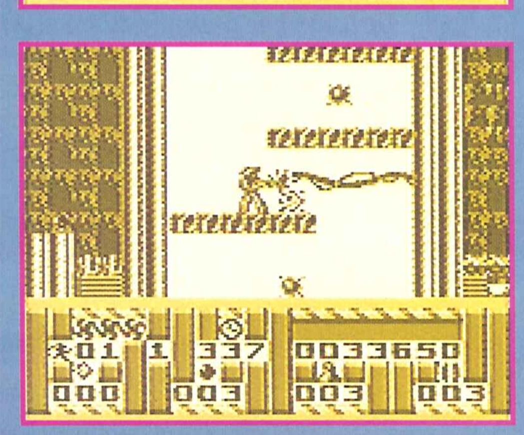


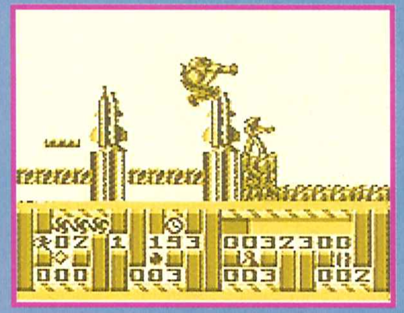


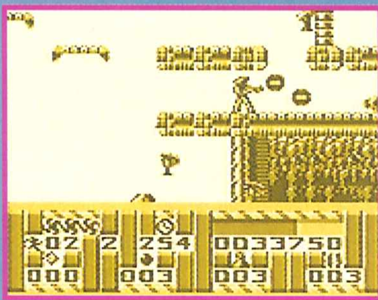
No le falta nada

La verdad es que esperaba a este Turrican con ansiedad... y reservas. Hoy, mis dudas se han disipado. Porque nada más empezar a jugar se nota que este cartucho tiene toda la calidad del mítico original: el personaje posee un movimiento suave y fiel a las versiones superiores, el mapeado sigue siendo igual de amplio y agreste y, lo que parecía más difícil de conseguir, las armas, ¡las tiene todas!. Dicho todo esto, habrás intuido que Turrican es un auténtico juegazo. Si lo has hecho, llevas razón.

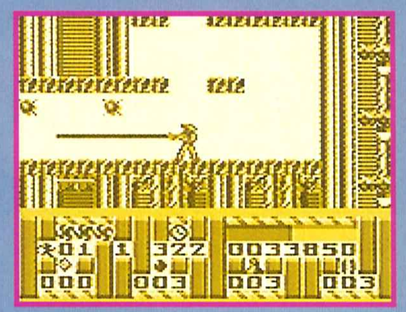
The Wizard

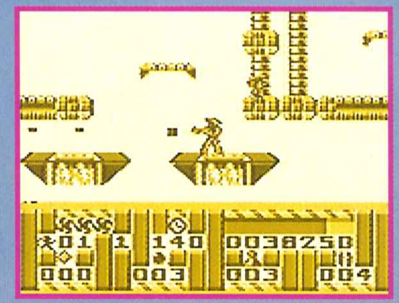


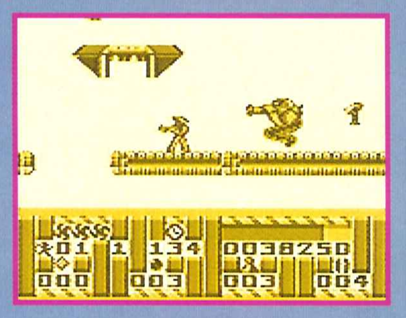












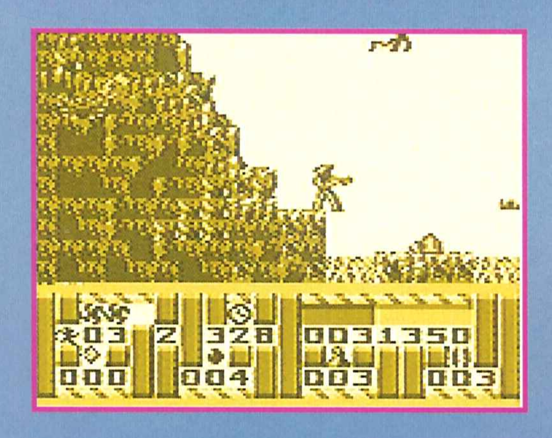
Tras su paso por los artefactos jugables más importantes del mundo, recibimos la versión del renombrado Turrican para nuestra Game Boy.

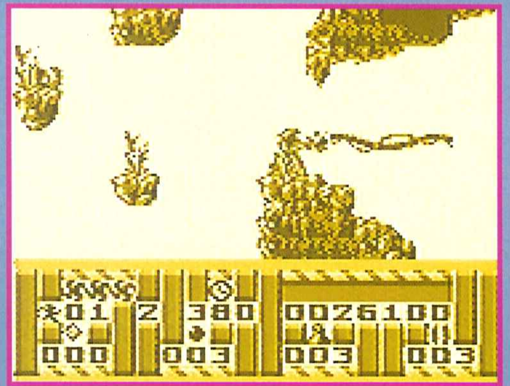
Y no te pienses ni por un momento que ésta desmerece a las anteriores versiones, pues en ella se ha mantenido intacto todo, absolutamente todo, desde el extensísimo mapeado (alucina: cerca de 1000 pantallas) hasta las habitaciones secretas, pasando por la música y las armas. Sí, hasta el súper potente rayo direccional que se convirtió en todo un hito tiene ahora su correspondiente réplica en este formato, en el que lo único que ha cambiado sustancialmente ha sido el tamaño de nuestro héroe, quien ha tenido que ver reducidas sus dimensiones para poder entrar en la pequeña Game Boy.

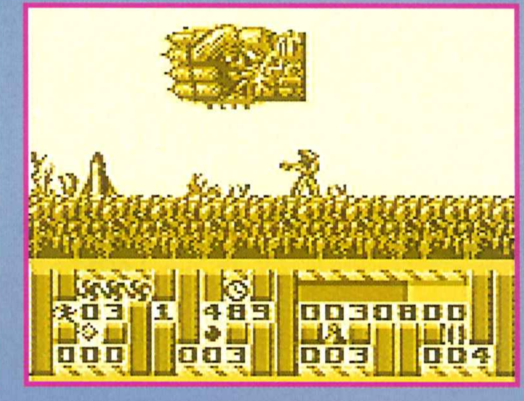
¿Y el argumento? Seguro que lo conoces. Alterra, una próspera colonia espacial, se encontraba vigilada por un ente artificial que cuidaba de sus hábitats y los animales que en ellos vivían. Este ente biomecánico, llamado Morgul, realizaba su trabajo a la perfección, hasta que un día un terremoto deterioró sus funciones mecánicas, trayendo desastrosas consecuencias. Ahora generaba incansablemente engendros mecánicos que rápidamente poblaron toda la colonia. Los escasos supervivientes resolvieron crear urgentemente una especie de guerrero mutante biogenético cuya misión sería eliminar a todos los seres que Morgul había creado.

El resultado de esta historia es un juego rebosante de acción que posee dos de los ingredientes más importantes a la hora de hacerte pasar buenísimos ratos: miles de decorados diferentes a recorrer y varios tipos de armas a usar.

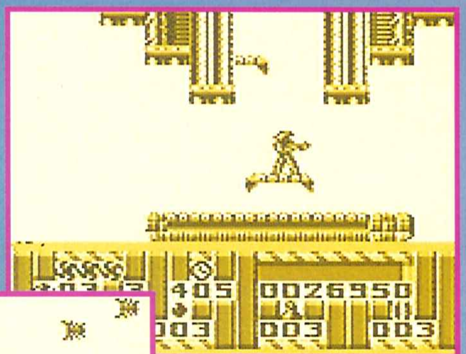
Y lo que es más importante: acción y diversión a gran escala.







Nuestro cibernético héroe está dispuesto a recorrer todo tipo de parajes y a enfrentarse a multitud de criaturas mutantes con tal de restablecer la paz en su querida Alterra. Ayudarle no te costará mucho y te hará pasar muy buenos ratos frente a tu Game Boy.



Enemigos como el que veis aquí serán los encargados de haceros fracasar en vuestra misión. Sin embargo no olvidéis que disponéis de armas muy potentes con las que dar buena cuenta de ellos.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

FACTOR 5+CODE MONKEYS Nº Continuaciones: 3

Nº jugadores: 1 Nº de fases: 4 mundos.

Dificultad: La verdad, bastante.

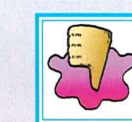


81





Sus cerca de 1000 pantallas.



Personaje un poco chiquitito.



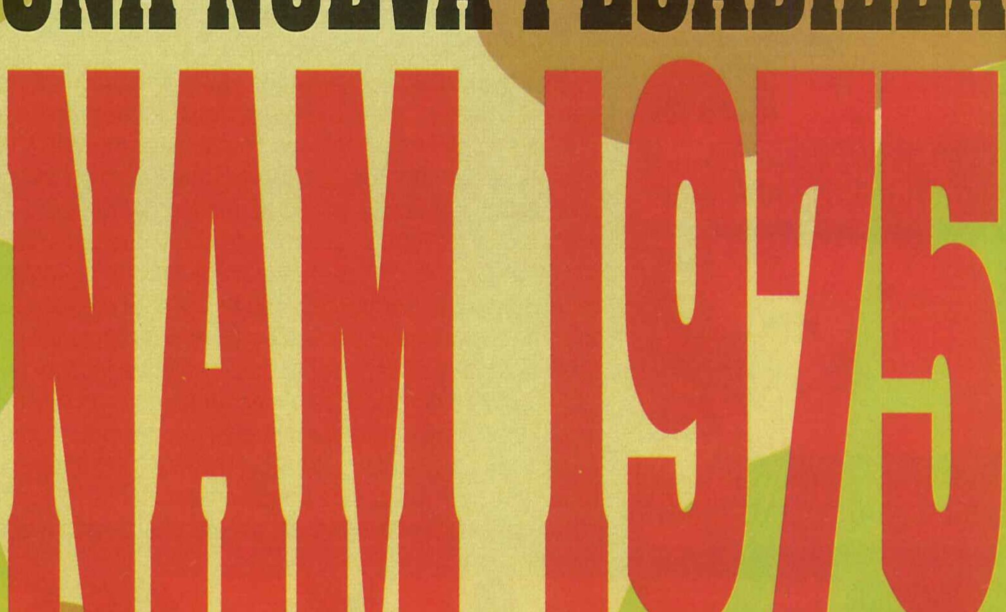






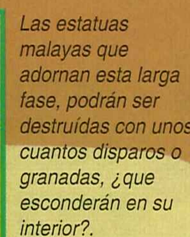


UNA NUEVA PESADILLA









Las estatuas malayas que adornan esta larga fase, podrán ser destruídas con unos cuantos disparos o granadas, ¿que esconderán en su interior?.



Esta poderosa fortaleza volante te atormentará durante un buen rato... ¡a por ella!. Pero te aseguramos que lo tienes realmente difícil.

El rugir de los helicópteros sobre mi cabeza me devolvió a la dura realidad, nunca jamás olvidaré la pesadilla de ese último verano...

Con esta evocativa entrada, da comienzo uno de los más veteranos y clásicos cartuchos de Neo Geo: Nam 1975. Este súper arcade de marcado ambiente bélico nos propone, bajo la sabia mezcla de dos populares estilos como son el de Cabal y Operation Wolf, una casi solitaria misión contra la totalidad de las tropas vietnamitas. Y decimos lo de casi, porque van a poder participar dos jugadores simultáneamente... siempre y cuando encontremos a algún osado que sea capaz de acompañarnos en esta dura y letal empresa, claro.

Los protagonistas de este juego son Silver y Brown, dos grandes especialistas en el frente bélico, y la dura misión que les espera en estas tierras hostiles es la de rescatar al eminente científico Richard Muckly y a su lozana hija de las garras del enemigo. Para ello cuentan con una ametralladora de balas infinitas (¡menos mal!), y un número



Una mezcla explosiva

Si quieres pasarlo a lo grande, solo o acompañado, Neo Geo y su Nam 1975, te proponen ponerte a los mandos de uno de los arcades bélicos más alucinantes de los últimos años.

La ACCIÓN dará comienzo con una increíble intro acompañada de bonitos gráficos y alucinantes voces y efectos especiales digitalizados. La animación de los personaje está perfectamente realizada, así como los escenarios, -con variados planos de buen scroll- y los mastodónticos enemigos finales, toda una delicia para la vista, el tacto y el oído (con cascos puedes alucinar).

Y como este juego viene directamente de los salones recreativos, la jugabilidad y la adicción te las puedes imaginar...

The Elf







limitado de poderosas granadas de mano, que podrán ir aumentando durante el transcurso de la batalla. Pero la lista de armas y ayudas a recoger a lo largo del juego no acaba aquí: podrán conseguir ametralladoras Balcan, lanzamisiles, lanzallamas, vidas extra, bombas de Napalm... todo un aunténtico arsenal a su alcance, ¡si es que les dejan cogerlo!.

El escenario de la batalla está formado por seis frenéticas misiones, y algún que otro nivel extra, en el que nuestros héroes serán atacados por tierra, mar y aire por cientos y cientos de soldados que no les permitirán levantar el dedo del gatillo ni por el más mínimo instante. Por si todo esto fuera poco, al final de cada escenario un difícil enemigo saldrá a su encuentro, y es aquí donde sus habilidades para disparar, esquivar e incluso rodar por el suelo tendrán que alcanzar límites prácticamente inimaginales.

Acción absolutamente arrolladora, emoción sin límites y tensión de muy alto voltaje te esperan en este increíble título de SNK, que convertirá tu Neo Geo en un auténtico campo de batalla.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

SNK
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: La guerra debe ser así.
Nº Continuaciones: 10
Nº de fases: 6

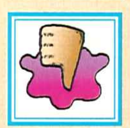

85



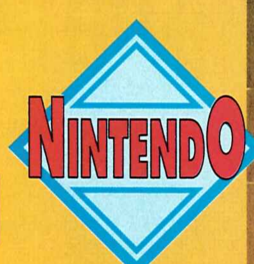
94


92

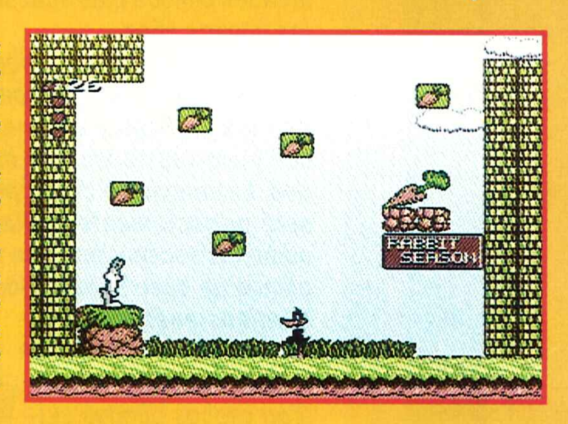

Intros, gráficos, sonidos, voces digitalizadas, adicción ... ¡y encima pueden jugar dos a la vez!


Puede darte un paro cardíaco con tanta emoción.

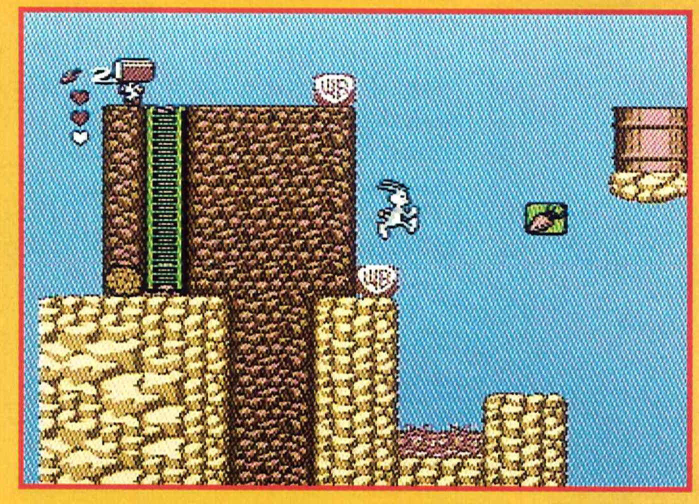
90

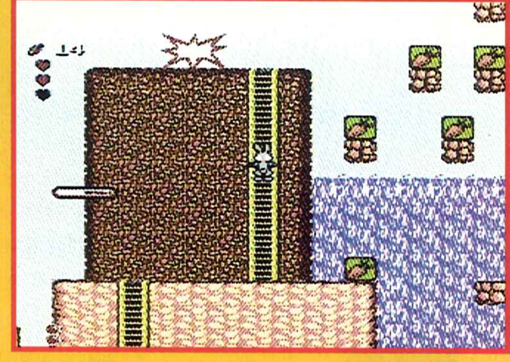


THE BUGS BUNNY™ BLOWOUT



La factoría Warner aparece al completo en el juego de Bugs Bunny. Pero sus intenciones no son nada buenas. De hecho tratarán de impedir que Bugs llegue a su fiesta de cumpleaños.





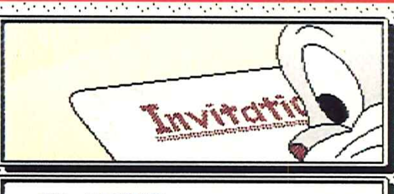
Salta a la vista. A Bugs le ha tocado protagonizar un juego en el que las plataformas son, junto a las zanahorias, los elementos más destacables de todo este asunto. Y, de verdad, no sabéis lo divertido que se hace.

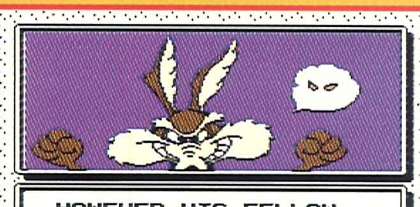
¡CUMPLEAÑOS FELIZ!

El conejo de la suerte, osea, Bugs Bunny, acaba de cumplir 50 añazos. ¡¿Quién lo diría?! ¡50 años y tan fresco!.

Tan singular acontecimiento sólo puede degustarse en todo su esplendor en una macro fiesta de cumpleaños que los miles de fans que tiene el animal repartidos por el mundo han decidido organizar. Pero, claro, estos simpáticos animalillos no han tenido en cuenta un pequeño detalle: invitar a los compañeros de Bugs en los dibujos animados de la Warner. ¡Y no os podéis imaginar hasta qué punto son celosos Tweetie, Silvestre, el Pato Lucas o el tío Sam!. ¡Lo son tanto que





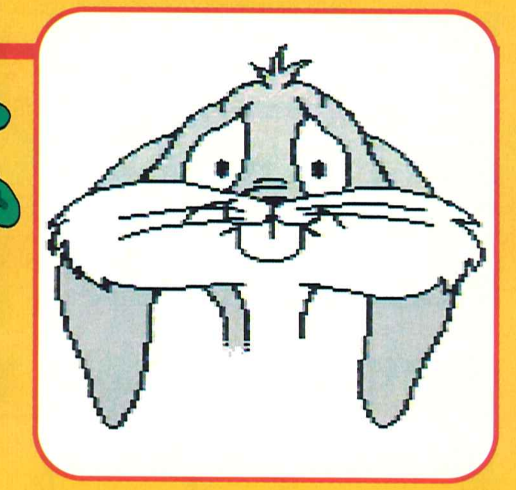


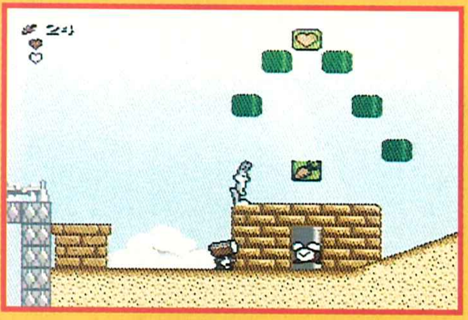
Esta es la película de los hechos: Bugs que mira en el buzón, que lee la invitación a su "cumple", que se encamina al local de moda y que se ve sorprendido por sus antes amigos y ahora envidiosos seres.

Felicidades, Bugs

Giancarlo "Zanahoria" Vialli

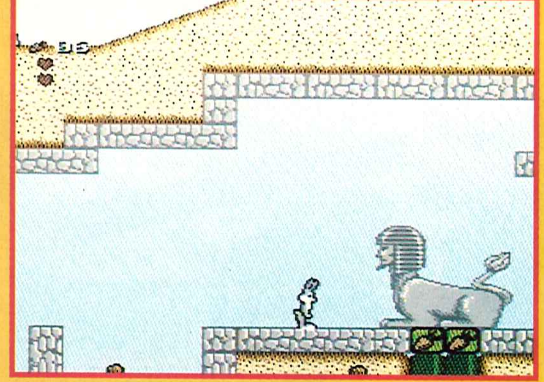
***B**ugs Bunny Blowout es un encantador juego de plataformas. Con un poco de Mario, otro de personaje estelar y el resto de Batman, toma como base una historia tierna que le permite adaptarse como nadie al papel de protagonista y aventurarse en un mundo de colores y enemigos familiares con una estampa atractivísima. Las dos caras de una moneda que, en el canto -por aquello de lo fino- nos deleita con un esquema simple, absolutamente jugable, y siempre, lo mires por donde lo mires, muy muy divertido.*

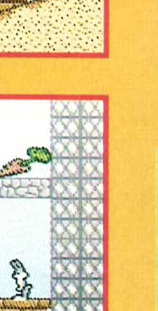


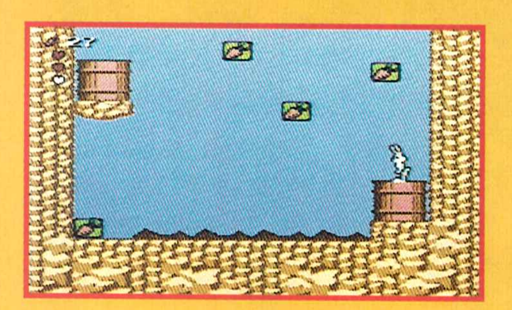




Esta es la cara que se le ha puesto al bueno de Bugs cuando se ha enterado que sus amigos quieren fastidiarle su fiesta de cumpleaños... ¡tendremos que hacer algo por ayudarle! ¿no?









Fases de Bonus

Al completar un stage tendréis la oportunidad de enfrentaros a dos tipos de fases de bonus. La primera tiene mucho que ver con el bingo ya que de lo que se trata es de hacer líneas de números sobre una especie de tarjeta. En ella es fundamental la suerte y el número de zanahorias que hayáis cogido. Si conseguís tres o más números en la línea que marca el «cartón» obtendréis una vidilla. Esta fase acabará cuando se os hayan gastado todas las hortalizas.

La segunda es mucho más simpática y requiere algo de atención por vuestra parte. También es en forma de juego, sólo que no interviene para nada la aleatoriedad. Bugs Bunny, martillo en mano, debe golpear a los bichejos que van saliendo desde el interior de nueve agujeros. Cuantos más animalejos descalabréis, más vidillas obtendréis. Y si los hacéis todos, sorpresa, sorpresa...

han decidido impedir a Bugs que llegue sano y salvo a la fiesta!

En Bugs Bunny Blowout, segundo juego de Nintendo con el conejo de protagonista, tendremos que guiar al dibujillo hasta el lugar en el que se celebra la fiesta, tratando de impedir cualquier ataque traicionero por parte de sus traviesos ex-compañeros.

El juego tiene una estructura Super Mario 100% basada en las plataformas, los colores y las habilidades del conejo de la suerte: desde el hábil salto al contundente golpe con el martillo, pasando por el esquive de enemigos o la sonrisa con dientes largos.

La mecánica ya os la podéis imaginar: siempre hacia la derecha y a gozar de los decorados evitando a los enemigos. Y si véis un pozo, meteos de cabeza en él, porque una de tres, o es donde se esconde Tweetie, o es el pasaporte para otra fase o abre nuevos caminos en un nivel que parecía había agotado.

Mil y una fases, extraños bonus al finalizar cada nivel y una importante cantidad de sorpresas completan un producto tan atractivo como el mismo pellejo del animal. Es decir, muchííísimo.

LAS PUNTUACIONES



Plataformas

KEMCO
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: Está por ver.
Dificultad: Te deja intentarlo siempre.




75



Es jugable, simple y fácil. Muy original. Y respetuoso con el personaje.



80



Son cosillas que hay que buscar, pero se tardaría demasiado.




89



SEGA





NINJA GAIDEN

Sin aliento

Por pura lógica Ninja Gaiden tendría que ocupar un lugar privilegiado en las consolas de todos los jugones. Un programa que parte de una recreativa para luego ligarse a Nintendo, Sega, Game Boy y Lynx, o sea, compatibilizarse al máximo, debería ser conocido, jugado y adorado por todos.

Y es que tiene mucho mérito que, mientras que Mario se gana la vida tranquilamente en Nintendo o Sonic hace lo propio en Sega, este sufrido ninja, también conocido como Shadow, tenga que acudir al pluriempleo y se vea obligado a "currar" en todos los sistemas consoleros.

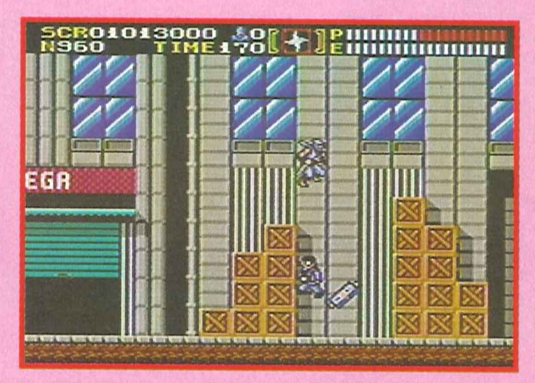
Pero, claro, no por liarse con todas, el programilla tiene porqué ser mejor. Todos le conocéis. Sabéis que el Ninja ha rendido de pleno por donde ha pasado y que muy pocas cosas se le podían reprochar. Tenía nombre, carisma, implicaba adicción, utilizaba como nadie las artes marciales, era rápido, manejable y, según las versiones, facilón o imposible.

A la Master viene como Ninja Gaiden, -que no como Shadow Warriors-, y mantiene los esquemas básicos del original. Nuestro nombre sigue siendo Ryu y debemos tratar de recuperar el «rollo» sagrado que ha sido robado por los malvados de turno.

Es decir, que no hay nada nuevo por la parte argumental ni en













La moderación y la radicalidad

Vialli dice: La versión Master del Ninja Gaiden no es demasiado mala, pero tampoco es demasiado buena. Se aprovecha de la titularidad del personaje sin esforzarse por hacer cosas mejores -o iguales- a las que ya había. No apuntala la música, se empeña a agradar a la vista mucho más que al pad de control y se ha olvidado de que, por su nombre, se le iba a mirar con lupa.

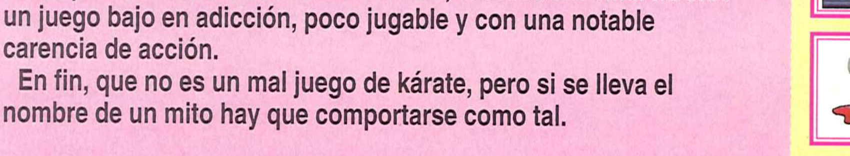
The Elf opina: Como conocedor de las delicias y cualidades de la popular saga Ninja Gaiden/Shadow Warriors, no he sido capaz de reprimir un grito de horror al cargar este cartucho. La jugabilidad, gran mapeado y demás encantos del original han sido omitidos sin piedad, y lo único positivo que he podido encontrar son el eco y nombre del legendario héroe. ¡Pobre Ninja Gaiden!.

Vialli & Elf

Esta versión de Ninja Gaiden tiene unos gráficos muy interesantes, los cuales destacan notablemente sobre el resto de los aspectos del juego.



Ninja Gaiden siempre ha sido un clásico del videojuego. Tanta responsabilidad ha pesado sobre una versión que, si bien tampoco se puede decir que sea injugable, desde luego no está a la altura de lo que se podía esperar.



cuanto a la mecánica del juego: recorrer los escenarios avanzando hacia la derecha a través de un scroll rarito, cargarse a los dos o tres enemigos que pasean por allí, medir nuestras fuerzas con el enemigo final de fase...

Aparentemente, todo perfecto. Pero en el fondo, las cosas han cambiado. A pesar de sus inmejorables antecedentes y de todos estos planteamientos tan contundentes, el resultado final ha sido un juego bajo en adicción, poco jugable y con una notable carencia de acción.

En fin, que no es un mal juego de kárate, pero si se lleva el nombre de un mito hay que comportarse como tal.

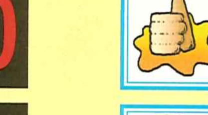
LAS PUNTUACIONES

Arcade

TECMO/SEGA
Nº jugadores: 1
Nº Continuaciones: Infinitas
Nº de fases: 8
Dificultad: Impropia de un Ninja Gaiden.

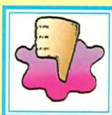


80


El título y el género. Los decorados.



60


La jugabilidad y la música.


65


67



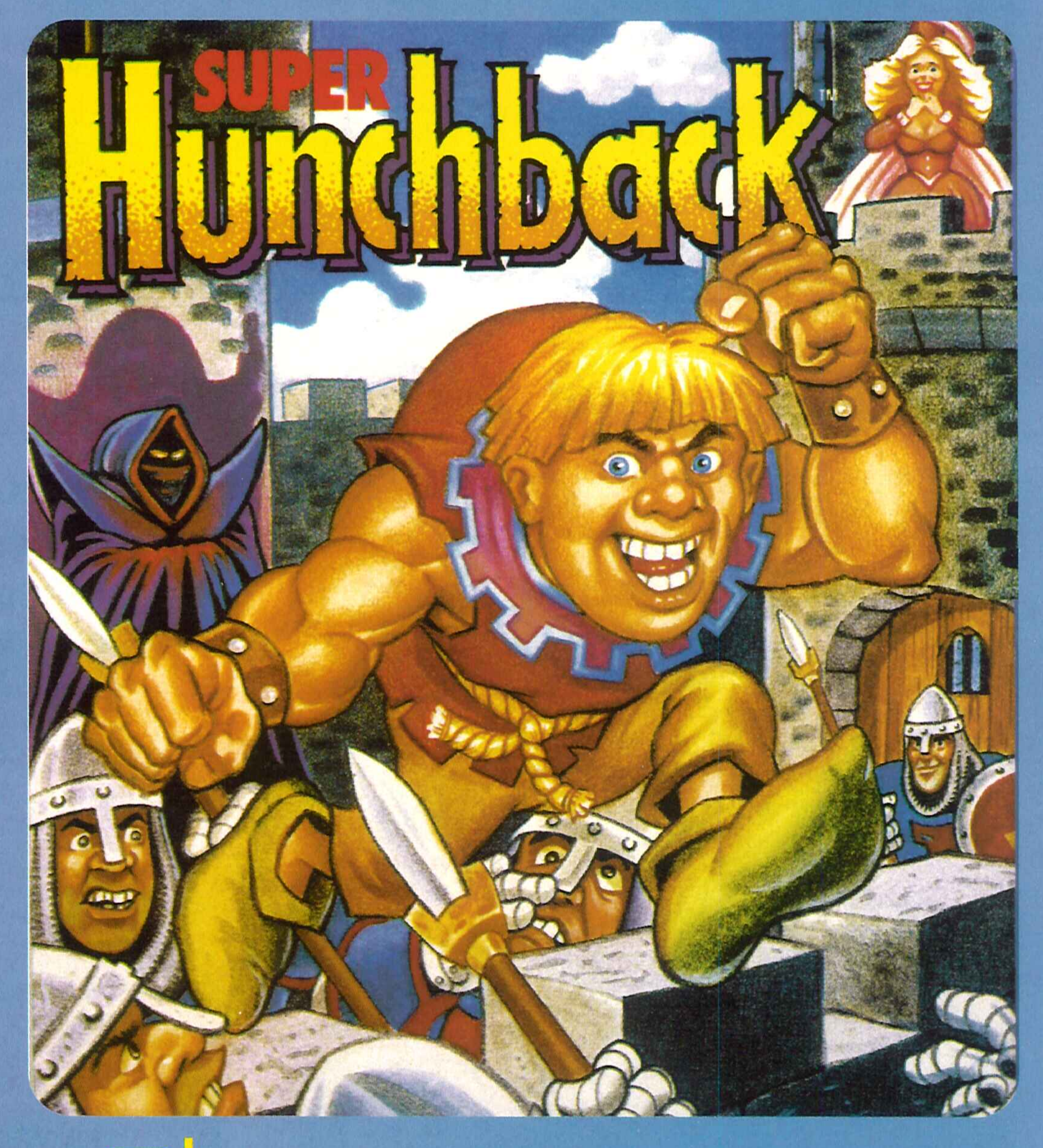
Super Hunchback -versión moderna del clásico de Ocean-, es un típico arcade que arranca del no menos trillado arumento de la princesa raptada y los malos malísimos que no están dispuestos, ni por lo más remoto, a que venga nadie a fastidiarles sus planes de hacer la pascua al ajeno... ¡y mucho menos cuando el supuesto héroe no les llega ni a la altura de los hombros!

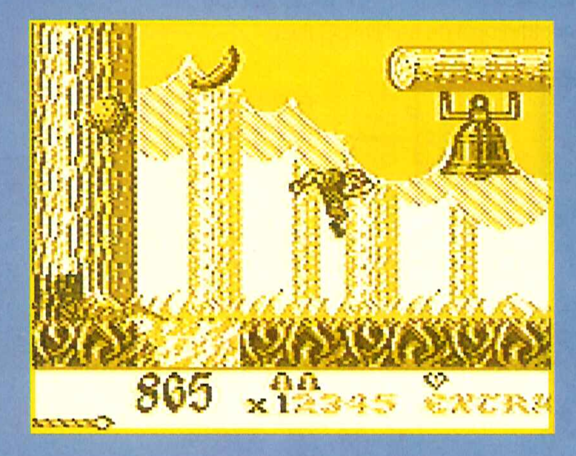
Para que os hagáis una idea, en el juego desempeñamos el papel de "Hunchback" (léase jorobado), un personaje acostumbrado a ver la ciudad desde el campanario de la catedral de Nôtre Dame y que ha contemplado, atónito, cómo los malos raptaban a la princesa de sus amores a plena luz del día.

Partiendo de ese rapto, y anunciando que el juego es un arcade en toda regla, ya os podéis ir preparando para el desafío que ello supone: enemigos a miles, objetos a utilizar, bonus, fases especiales, diamantes y, sobre todo, la diversión que siempre acompaña a las nobles artes de correr, saltar, volar y nadar.

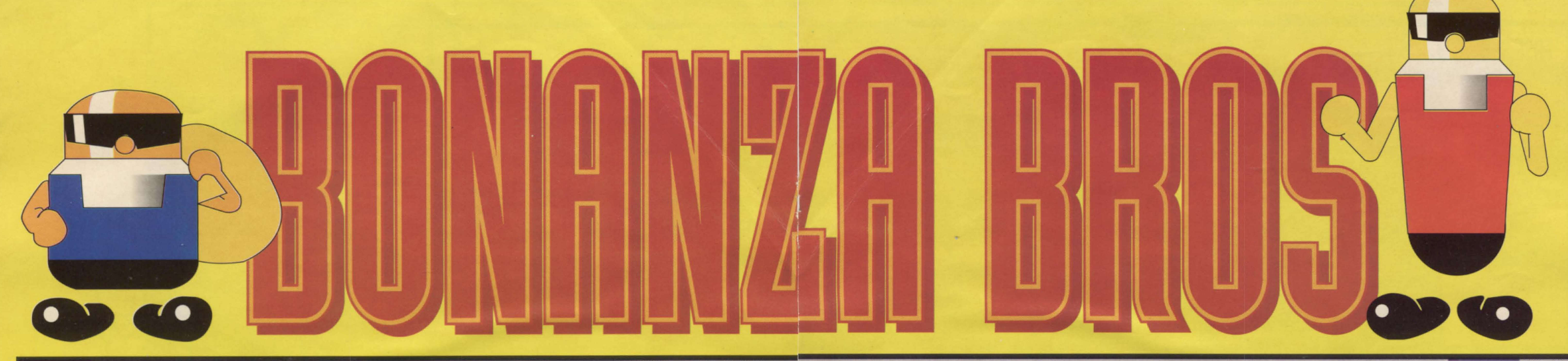
Super Hunchback es un juego tradicional, en la más pura línea diversora, muy bien hecho y acabado al detalle y que además posee numerosas opciones que lo hacen aún mucho más interesante de lo que en principio pueda parecer.

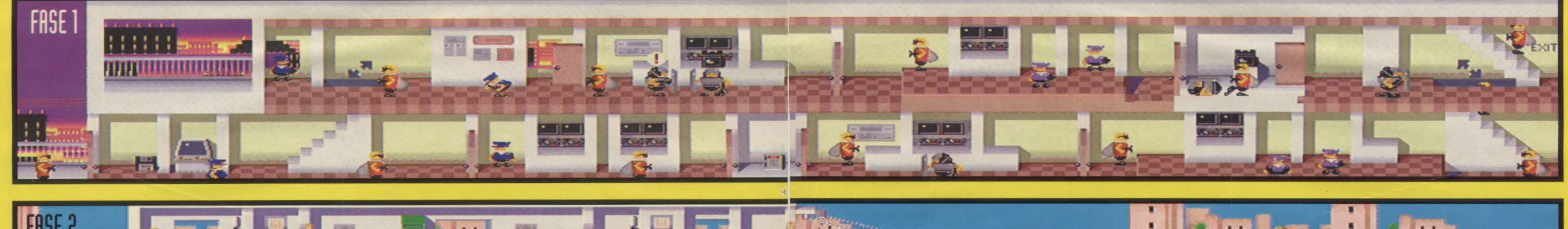
Un juegazo que hay que ir descubriendo pantalla a pantalla.



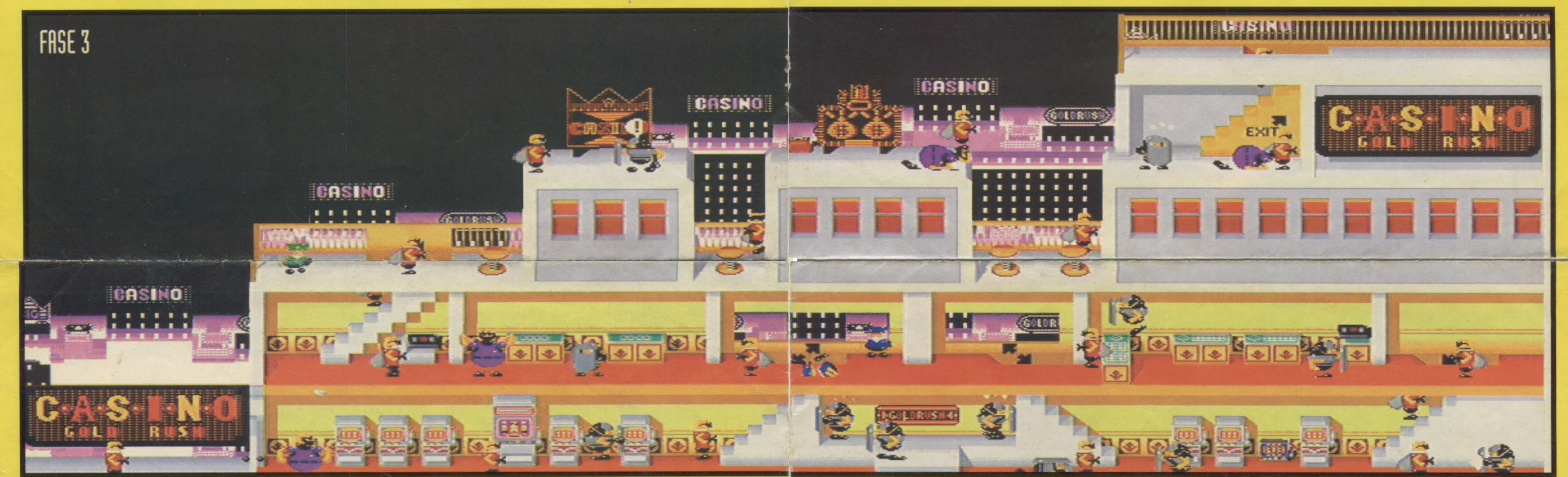


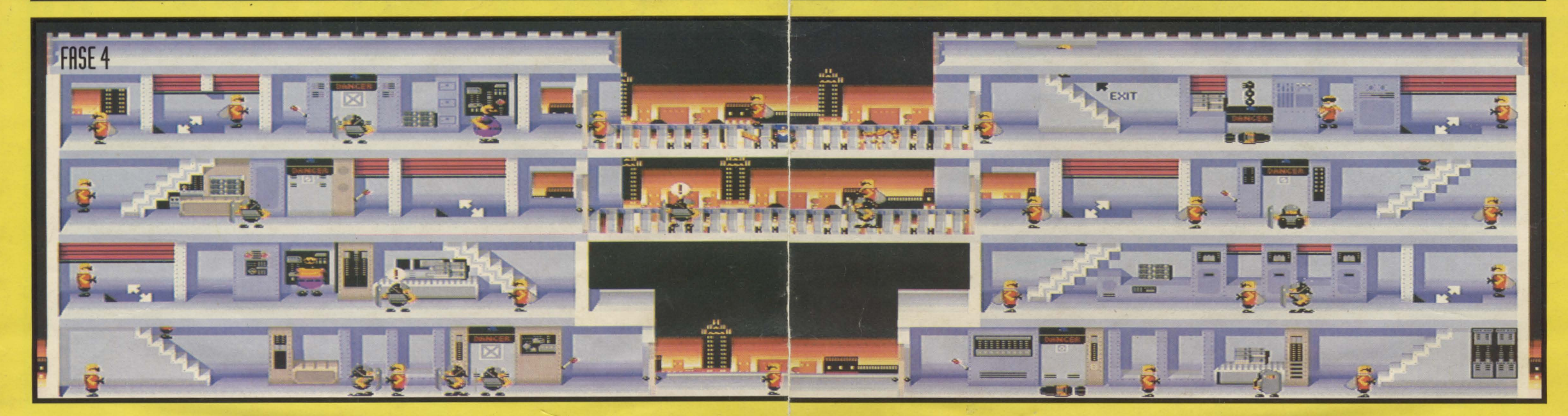
El campanero siempre toca dos veces

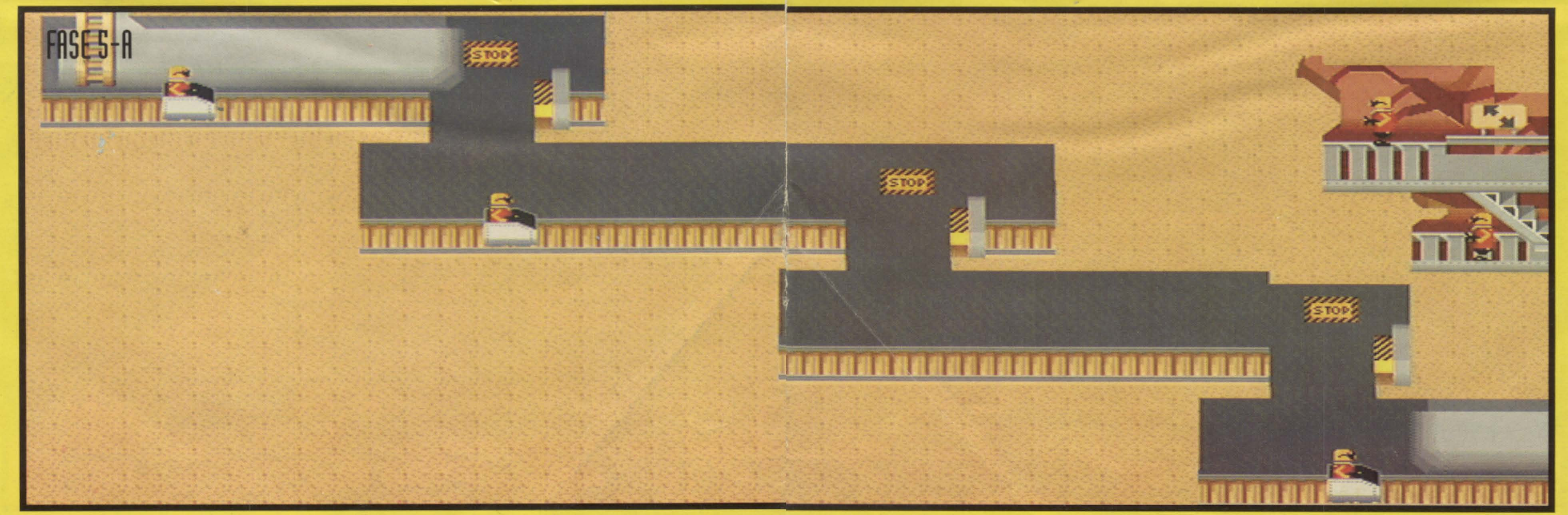

BONANZA BROS

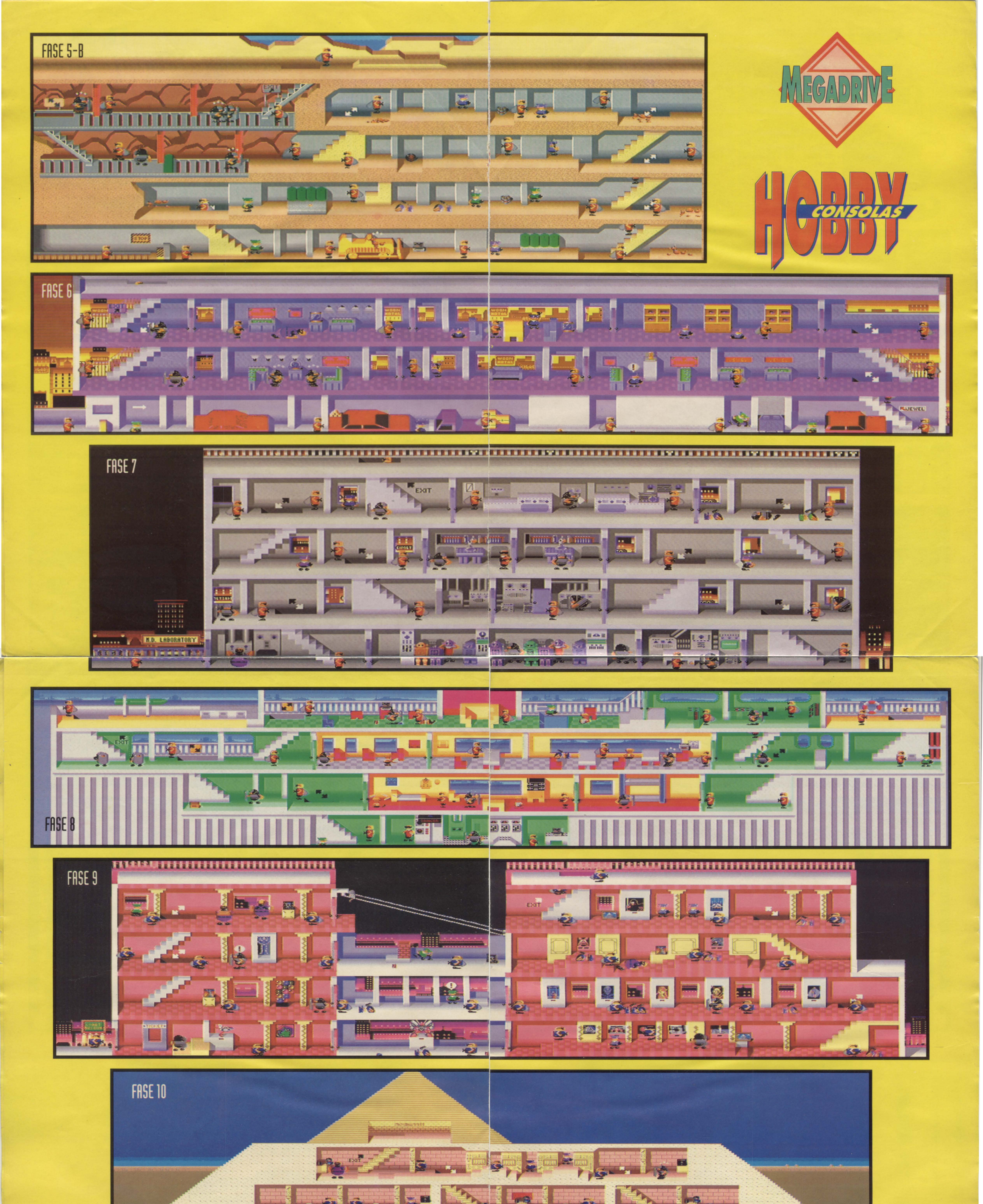

FASE 1
EXIT


FASE 2


FASE 3
CASINO
EXIT
CASINO GOLD RUSH

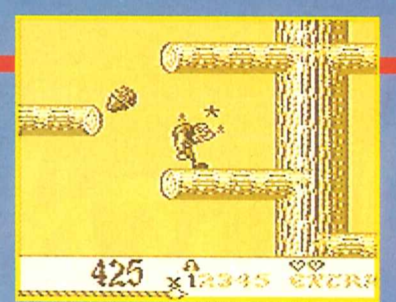
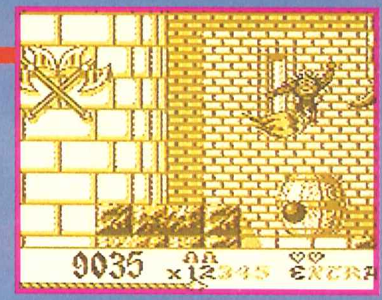
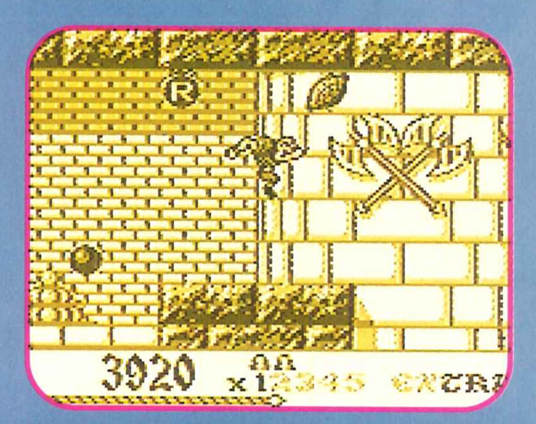
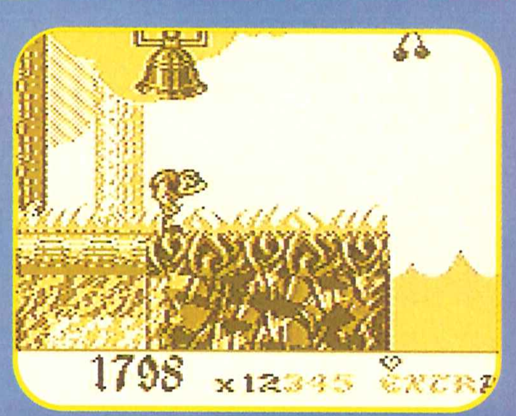

FASE 4
EXIT


FASE 5-A
STOP



FASE 5-B
MEGADRIVE
HOBBY CONSOLAS
FASE 6
FASE 7
EXIT
M.D. LABORATORY
FASE 8
FASE 9
EXIT
FASE 10
EXIT



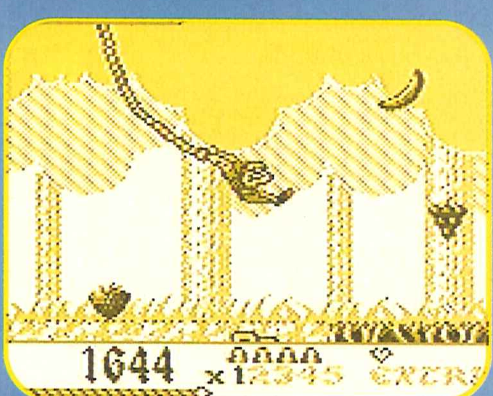
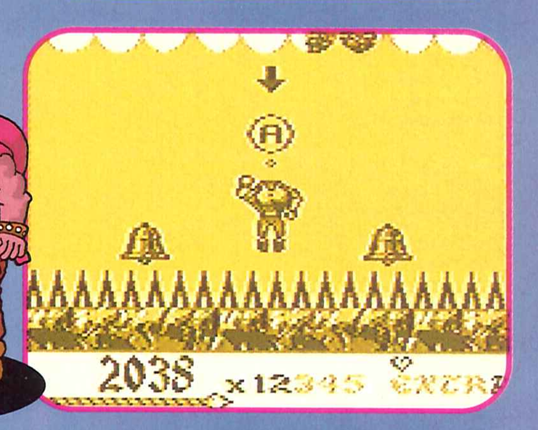
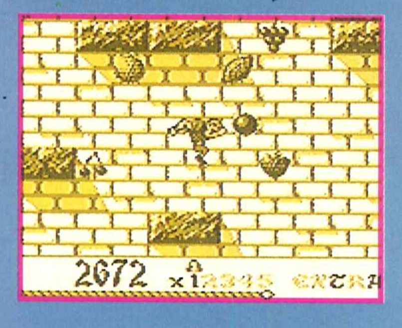
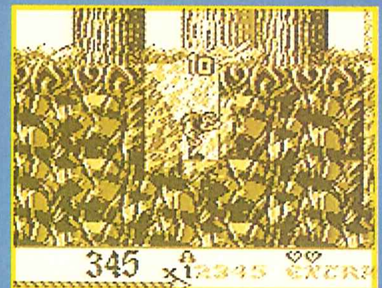
Para todos los consoleros

"Super Hunchback" es un cartucho tierno, lleno de intenciones jugables, con acciones mil y sorpresas varias que se desparraman a lo largo de un mapeado lleno de campanas que han de ser tocadas para pasar de fase.

Lo demás, os lo cuento: carreras locas al son de piedras que se desprenden insistentemente, frutas comestibles que se traducen en puntos y, sobre todo, una jugabilidad que destila adicción por las cuatro jorobas.

Un chachi game total, súper recomendable y altamente divertido, que sin duda os proporcionará varios siglos de jolgorio ininterrumpido. Palabra de...

J.L. "Skywalker"


FASE BONUS

En algunos momentos del juego observaréis una especie de "agujero negro". Pues bien, lo que debéis hacer es saltar sobre ellos para transportaros hasta fases de bonus. En ellas, la habilidad y rapidez serán premiadas en su justa medida y deberéis recoger el mayor número de frutas sin caeros al precipicio y antes de que la mecha se queme por completo. ¡Mucha suerte!




EXTRA
Las letras de la suerte

A lo largo de todo el juego encontrarás una serie de bombas que contienen en su interior letras. Pues bien, si consigues reunir las letras de la palabra EXTRA obtendrás, -por arte de alocada argucia carroñera-, una vida con la que podrás alargar un poco más tu existencia en el juego.

LAS PUNTUACIONES



Arcade

OCEAN
Nº jugadores: 1
Dificultad: No es una locura...

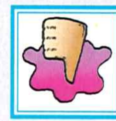
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: Varias.






El nombre y el juego en conjunto.



Que no tenga continuaciones.

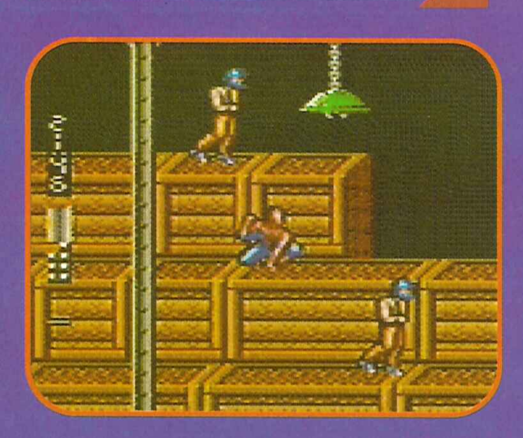


90

89

LO MÁS NUEVO











INSTINTO ARÁCNIDO

Hace algunos meses os hablamos del lanzamiento de un juego para la Master System protagonizado por el hombre araña, quien, como siempre, se encontraba en auténticos apuros por culpa de su eterno rival, el malvado Kingpin.

Pues bien, nuevamente -aunque en esta ocasión en la Game Gear- nuestro arácnido amigo deberá enfrentarse a todo aquel imperio de supervillanos y desalmados, entre los cuales encontramos a personajes como el Dr. Octopus, Lizard, Electro, El Hombre Arena, El Hobogoblin y Venom y todo el surtido de malhechores habituales al completo

Tal y como sucedía en la anterior versión de este título, nuestro sufrido héroe deberá enfrentarse a todos estos enemigos con la única ayuda de su rapidez, sus increíbles reflejos, sus puños y sus valiosísimas telarañas, las cuales le servirán para esquivar a sus enemigos al tiempo que le permitirán transportarse pegado a las paredes o a los techos de los edificios de la ciudad.

Como es lógico, y como bien habréis deducido, Spiderman es un juego con una estructura arcade, cargado de los típicos enemigos que no matan pero sí "adelgazan" considerablemente tus energías y, sobre todo, plagado de cientos y cientos de plataformas que harán retorcerse de placer de los aficionados a la especialidad.

El catucho para Game Gear, por otra parte, no ha sufrido cambio alguno con respecto a la versión para la Master, por lo que mantiene todas las virtudes -y todos los defectos- que hicieron tan popular a aquella primera aventura consolera del hombre araña.

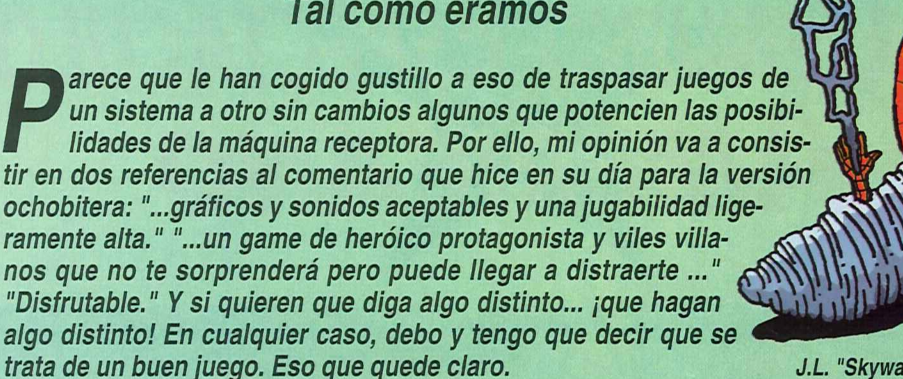
Todo está, por tanto, listo para el estreno portátil del mítico héroe del disfraz de raña. Ahora, te toca a ti expresar la última palabra.

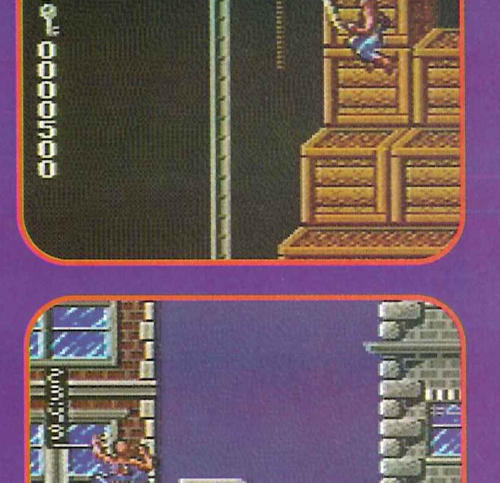
Tal como éramos

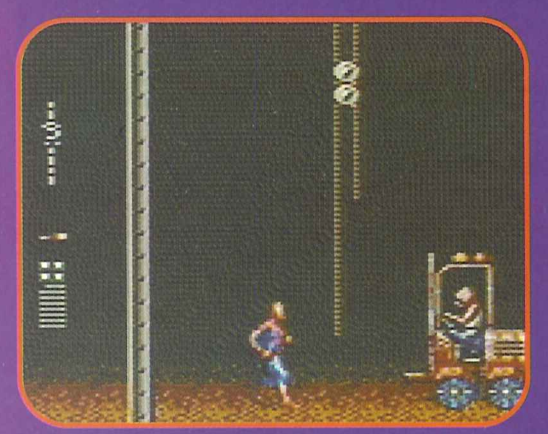


Parece que le han cogido gustillo a eso de traspasar juegos de un sistema a otro sin cambios algunos que potencien las posibilidades de la máquina receptora. Por ello, mi opinión va a consistir en dos referencias al comentario que hice en su día para la versión ochobitera: "...gráficos y sonidos aceptables y una jugabilidad ligeramente alta." "...un game de heróico protagonista y viles villanos que no te sorprenderá pero puede llegar a distraerte ..." "Disfrutable." Y si quieren que diga algo distinto... ¡que hagan algo distinto! En cualquier caso, debo y tengo que decir que se trata de un buen juego. Eso que quede claro.

J.L. "Skywalker"









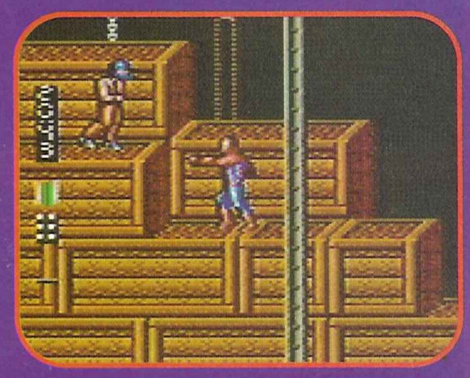


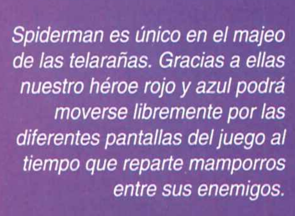
Spiderman es un juego que basa gran parte de su atractivo en las increíbles habilidades de su mítico protagonista.

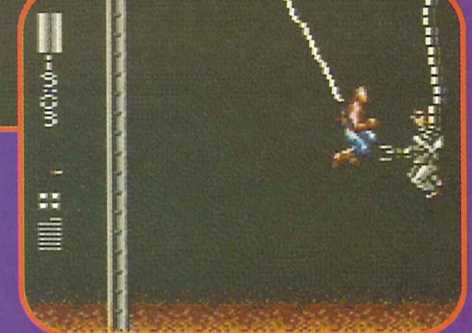








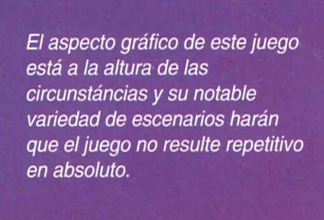




El aspecto gráfico de este juego está a la altura de las circunstáncias y su notable variedad de escenarios harán que el juego no resulte repetitivo en absoluto.

Spiderman es único en el majeo de las telarañas. Gracias a ellas nuestro héroe rojo y azul podrá moverse libremente por las diferentes pantallas del juego al tiempo que reparte mamporros entre sus enemigos.

LAS PUNTUACIONES





Arcade

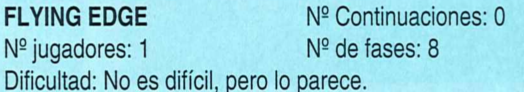
FLYING EDGE

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: 0

Nº de fases: 8

Dificultad: No es difícil, pero lo parece.







76

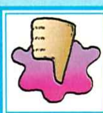


El movimiento de Spiderman con sus telarañas.





75



Es una conversión "exacta" de la versión de la Master System



78

75

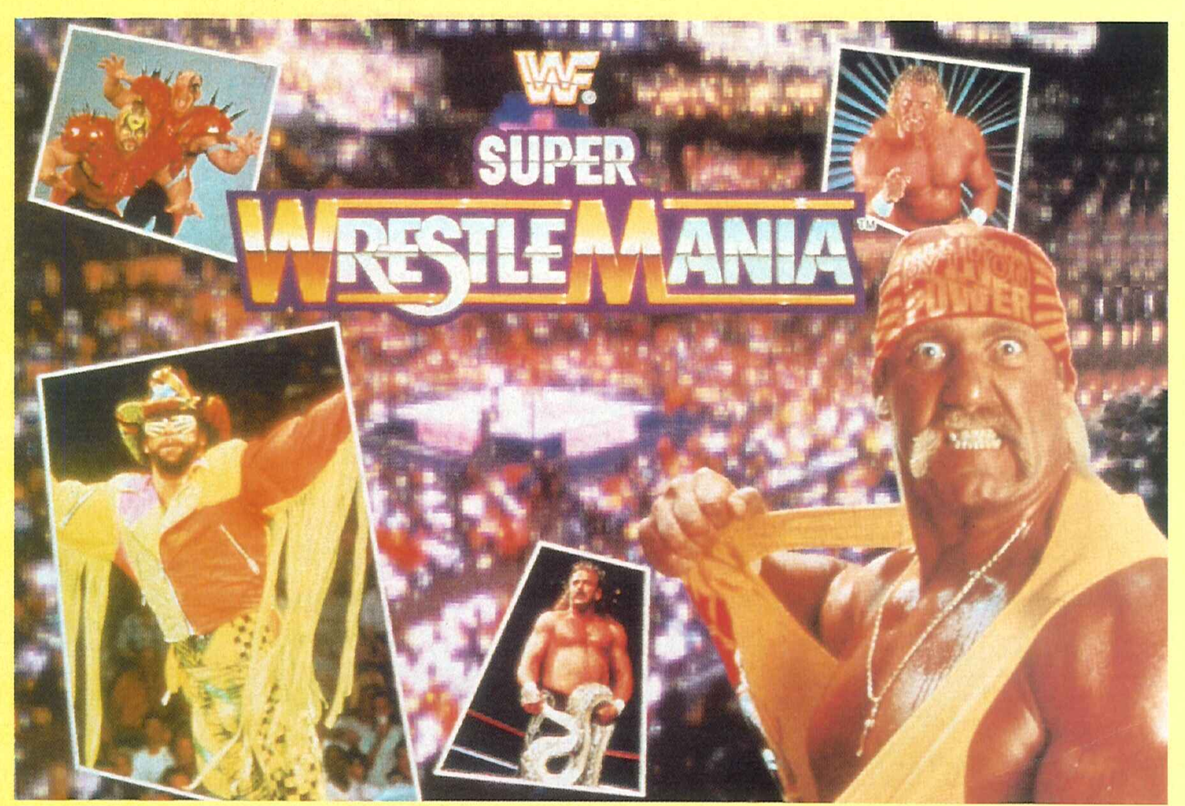


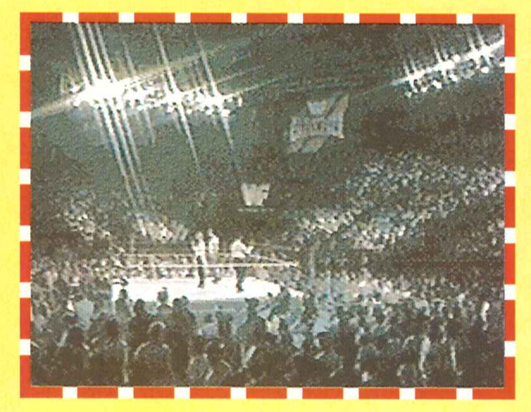
El Genuino Espectaculo Americano





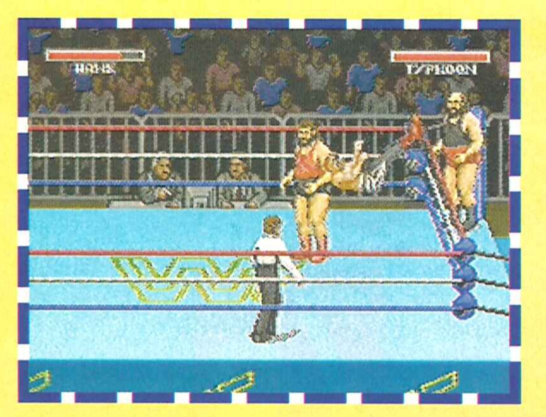












¿Sólo para fanáticos?

Super WWF es un cartucho de altísima calidad. Pero a pesar de sus espectaculares gráficos digitalizados, de los miles de movimientos que permite y del realismo que desprende, no puedo negar que el Wrestling es un espectáculo sólo para fanáticos y creo que su "especialización" argumental se puede convertir en un elemento en su contra. En todo caso se me puede rebatir la opinión. Ni son pocos los amantes de este deporte ni les va a hacer daño a los indiferentes echar una ojeadita a sus pantallas. Seguramente terminarán animándose.

Giancarlo "Hulk" Vialli

Super WWF es espectáculo llevado a su máxima expresión. Como podéis ver, solamente sus atractivos gráficos -y eso que no los estáis viendo en movimiento-, consiguen que merezca la pena tener el juego.

Los diez gladiadores del circo

Todos son igual de feroces, contundentes y «modestos». Tienen la misma cantidad de brutalidad, músculos y vocación circense entre su cerebro y su cuerpo. Son los gladiadores de un moderno circo que da espectáculo sin dolor y que hace mitos a sus protagonistas. En Super WWF no están todos los que son pero sí una de las mejores representaciones. Hulk, Typhoon, Animal, Hawk, Terremoto «Earthquake», el Perro Inglés... así hasta diez.

No os vamos a recomendar ninguno. Como en todo habrá favoritos y héroes y no queremos romperos los esquemas. Pero sería bueno que los probaráis a todos.

Disfrutaríais un montón con la cantidad de golpes especiales que tiene cada uno y que, con la adecuada combinación de teclas, no dudan en enseñarnos. O mejor, dejaos guiar por el himno musical que les precede y elegir por gustos sonoros. Es igual de impresionante.

Gráficos totalmente digitalizados, una colección de movimientos increíblemente reales, todas las posturas, gestos y golpes que han elevado a este deporte a la categoría de mito son las cartas de presentación de Super WWF.

Renace con él una fiebre que pone a vuestro alcance los diez luchadores más populares del Wrestling y os ofrece la posibilidad de enfrentarles mano a mano, por equipos o en las llamadas Series de Supervivencia. Por si fuera poco, Super WWF refleja fielmente la mecánica de lucha. Todos los combates siguen a rajatabla las leyes de la Federación Internacional de Wrestling. Es decir, hay un tiempo ilimitado para luchar, no se puede permanecer más de cinco segundos fuera del ring y si un wrestler tumba a otro y le inmoviliza por espacio de tres segundos habrá ganado la pelea.

No se puede pedir más. Si eres un fanático del Wrestling, de las digitalizaciones y de los mitos, aquí tienes lo que buscabas.

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

ACCLAIM + LJN

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Hay que aprender a hacer todas las llaves

Nº Continuaciones: No hay

Nº de fases: Por combates



94



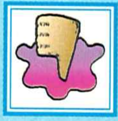
90



80



Que es un puro espectáculo



Si no te gusta el wrestling...

89

LYNX

Rampart



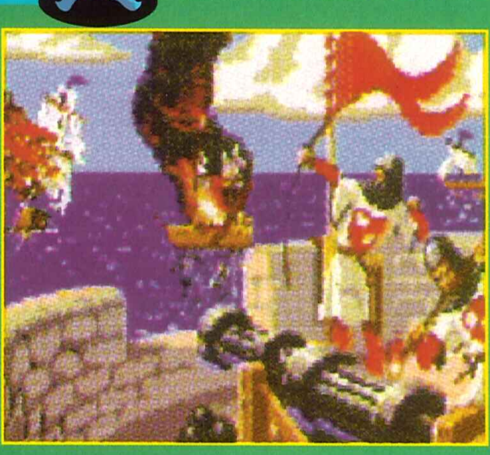
¡Sitiados!

Una estrategia jugable

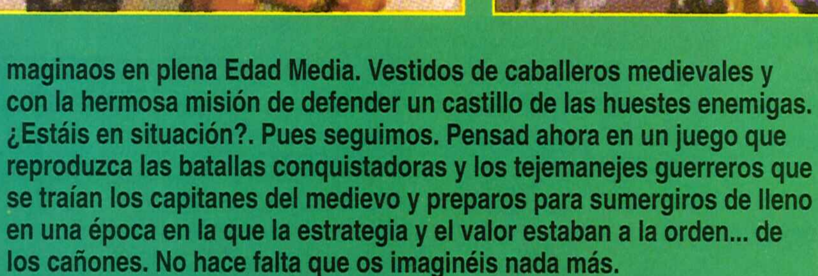
Que levante la mano aquel que no le atraiga lo de ser Rey y tener un sin fín de vasallos. ¡¿Nadie?!. Me lo imaginaba. La situación es tan tentadora como el juego que permite conseguirla, es decir, Rampart. ¿Que cómo?. Fácil, defiendo el castillo y atacando al resto de contendientes. ¿Aburrido?. Ni mucho menos. En Rampart hay estrategia pero también acción y mucha inteligencia. Y no es todo. Es precisamente la sensación de que además de pensar, también se juega.

Nikito Nipongo









Imaginaos en plena Edad Media. Vestidos de caballeros medievales y con la hermosa misión de defender un castillo de las huestes enemigas. ¿Estáis en situación?. Pues seguimos. Pensad ahora en un juego que reproduzca las batallas conquistadoras y los tejemanejes guerreros que se traían los capitanes del medievo y preparos para sumergiros de lleno en una época en la que la estrategia y el valor estaban a la orden... de los cañones. No hace falta que os imaginéis nada más.

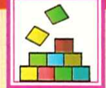
El juego en cuestión es Rampart, un clásico conocido de la afición. Dentro, en el interior del cartucho, un programa táctico en el que el arcade pasa prácticamente inadvertido y los únicos objetivos son, por este orden, la conquista y la defensa de bienes inmuebles.

A partir de ahí, empezar a pensar en estrategias, en uso del interior de vuestro cráneo (suponemos que allí tendréis algo parecido a un cerebro) y en pasar un buen rato jugando a caballeros medievales.

Por cierto, lo del cerebro era una broma. Sólo porque compráis Hobby Consolas demostráis que sóis los chicos más listos del barrio.

LAS PUNTUACIONES





Inteligencia

TENGEN + ATARI

Nº jugadores: 1 ó 2

Dificultad: Conquistar castillos en el aire.

Nº Continuaciones: Only one.

Nº de fases: 3 pasos.





60

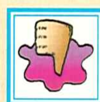


La idea de conquista, los gráficos intermedios, el sonido.





80



Si no te gusta lo de la estrategia, este no es tu juego.



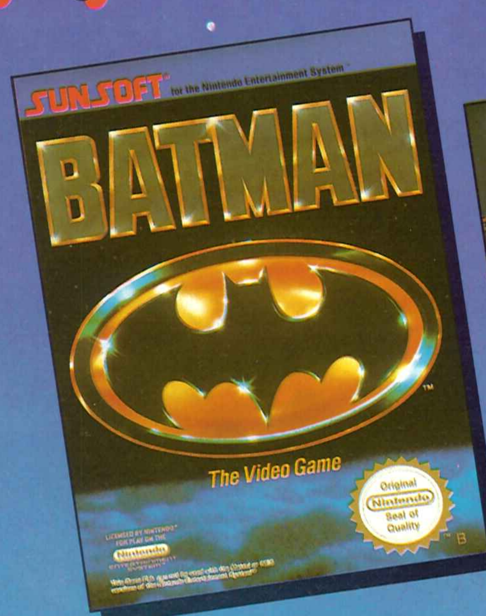


80



80

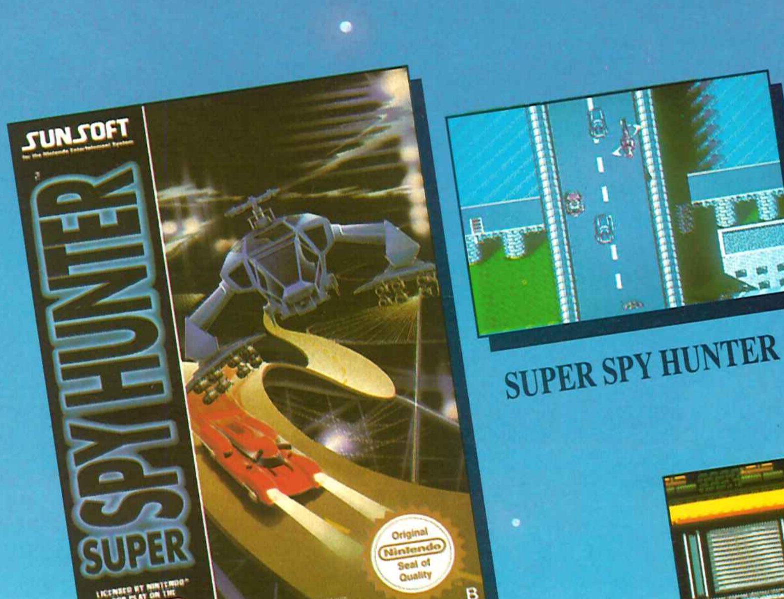
¡¡VIVE...





BATMAN

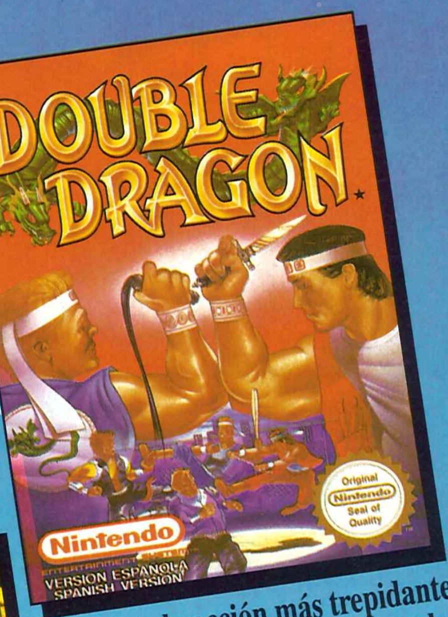
Descubre sus sensacionales gráficos y siente la aventura.



SUPER SPY HUNTER



Vive la emoción a 400 Km. por hora...



Difruta la acción más trepidante en tu consola.



DOUBLE DRAGON





...LOS MEJORES JUEGOS

LO MÁS NUEVO







Llegar al cuadro final de cualquier torneo es poco menos que imposible. Afortunado será si ganas uno solo de los encuentros.

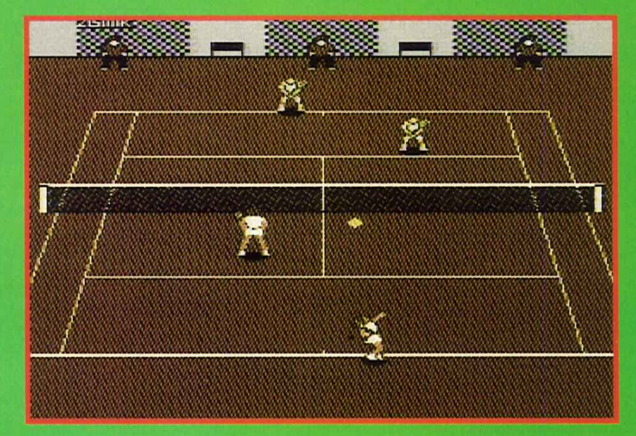
La modalidad de dobles puede resultar hasta entretenida. Del resto es mejor decir poco...

Y LA BOLA ... JAMAS ENTRÓ

La oferta tenística del último juego de Nintendo es, a primera vista, tentadora. Que le ofrezcan a uno la posibilidad de jugar acompañado por tres amigos al singular deporte de la raqueta no parece nada despreciable. Más bien todo un detalle.

Sin embargo, el primero que se atreva a confiar en este juego de tenis se dará cuenta de que le sobra una palabra, tenis. Lo que vera será, simplemente, un amasijo de opciones en combinación forzosa con el juego más escuálido y menos voluntarioso, de tenis, que jamás haya tenido ocasión de ver.

Y no será la primera impresión. Tras jugar un par de veces quedará aún más decepcionado. Esto ni es tenis, ni nada parecido.



La elección de superficie de juego y la posibilidad de combinar a los chicos con las chicas son, de verdad, las únicas cosillas salvables de un programa que ni con cuatro a la vez divierte.

¿El mejor partido de mi vida?

Como creo que ya os han dejado claro el nulo espíritu tenístico de este pseudo programa, os voy a explicar a continuación el porqué. Para empezar os diré que aquí nadie me ofrece dominio de la pelota, más bien pérdida absoluta del control, y para terminar que tampoco decido la velocidad del servicio ni la potencia de la bola, más bien al contrario, me dejo llevar. Imaginaros, pues, lo que puede haber entre estos dos detalles "sin importancia".

Un juego penoso que a lo único que incita es a abandonar.

Giancarlo "Lendl" Vialli

LAS PUNTUACIONES

Deportivo

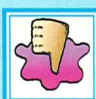
ASMIK
Nº jugadores: Hasta 4
Dificultad: Bochornosa.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4 torneos






Las digitalizaciones de voz y algunos detalles en la animación de los jugadores.



Que se llame a sí mismo juego de tenis.



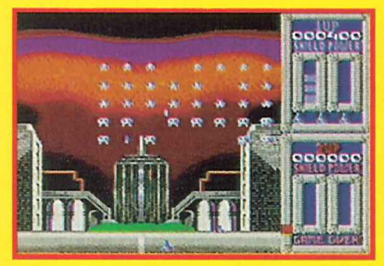



LO MÁS NUEVO



SUPER SPACE INVADERS







Morir de marcianitis

No podía ser de otra forma. Después de serlo todo en las recreativas y en los ordenadores, era obligado que el matamarcianos básico, el original, el de las navecitas que bajan, tomara al asalto las consolas. De esta forma, precedido por la buena imagen que siempre ha acompañado a los juegos de marcianitos puros, se estrena Super Space Invaders en la Master.

Pero, a la vista de los resultados, el tiempo parece haber pasado en balde. Y es que todo sigue igual, exactamente igual, en este cartucho que en el primer matamarcianos de la historia.

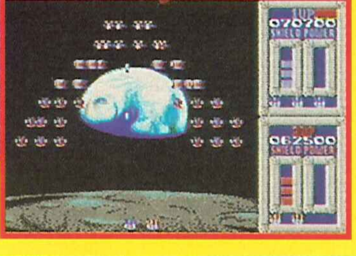
No se puede decir, por tanto, que estemos ante un mal juego, simplemente hemos vuelto al pasado y nos hemos olvidado de todas las mejoras técnicas y de jugabilidad que se han venido "inventando" durante todos estos años.

El resultado ha sido un juego para carrozas, a quienes seguramente se les saltará la lágrima cuando vean maniobrar a estas navecillas (también llamadas "moscas") por la pantalla. Pero a ti, te dejará frío.

El sistema de juego de S.S.I. no necesita explicación: naves que caen del cielo y tú que disparas desde abajo...







Los fondos son, posiblemente, el único detalle de este juego que mantiene un mínimo nivel de calidad.

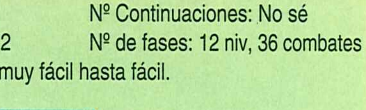
Lo menos que dan en matamarcianos

Super Space Invaders es un mal juego. Sus programadores no han sabido darle un rumbo -ni un ritmo- conveniente, y no puede haber otra conclusión ante este desaguisado de antiadicción e injugabilidad que han pretendido presentarnos como novedad.

No hay ni una cosa salvable: ni la música, ni la presentación, ni la opción simultánea de dos jugadores, ni el disparo de la nave... nada. Pero bueno, tampoco voy a pasarme, Sólo quiero que quede claro mi enfado al haberme encontrado con un juego perteneciente a uno de mis géneros favoritos, convertido en algo tan pobre.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES

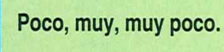


Matamarcianos

DOMARK
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: Desde muy fácil hasta fácil.
Nº Continuaciones: No sé
Nº de fases: 12 niv, 36 combates






Poco, muy, muy poco.





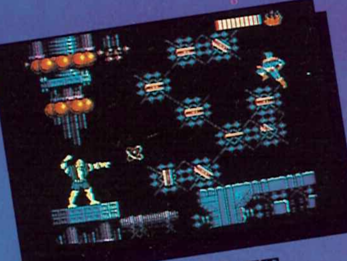
Ni es Super, ni es Space ni es Invaders.






...AHORA!!





CAPTAIN PLANET

La mayor aventura ecológica
con un nuevo y poderoso héroe.

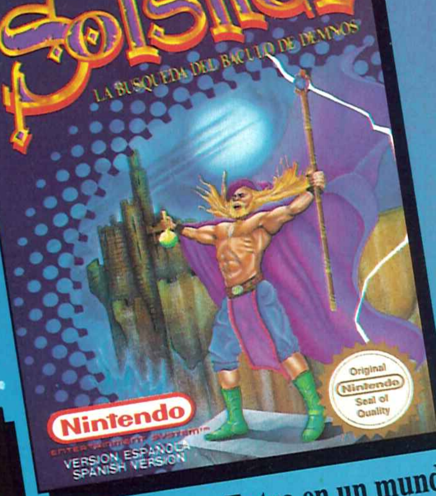




NEW GHOSTBUSTERS II



¡¡ Vuelven los Cazafantasmas !!



Entra en un mundo
tridimensional lleno
de insospechados peligros.

SOLSTICE



... EL CATALOGO MAS EXTENSO



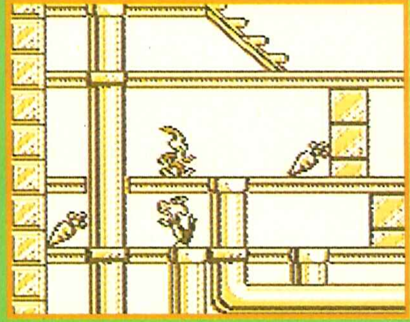


SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España

AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
28760 TRES CANTOS • MADRID • ESPAÑA



— The Simpsons ™ © 1990 Twentieth Century Fox Film Corporation.
— Batman es marca registrada de DC Comics Inc 1989.
— Ghostbusters © 1989 Columbia Pictures Industries Inc.
— The Flintstones ® es marca registrada de Hanna-Barbera Productions Inc.



¿QUÉ HAY DE NUEVO, VIEJO?

Parece estar de moda el personajillo. Tras la versión rejuvenecida, Tiny Toon, y otra para la ochobítera Nintendo, Blowout, le toca el turno a otro producto "made in Warner Brothers para la televisión", The Bugs Bunny Crazy Castle.

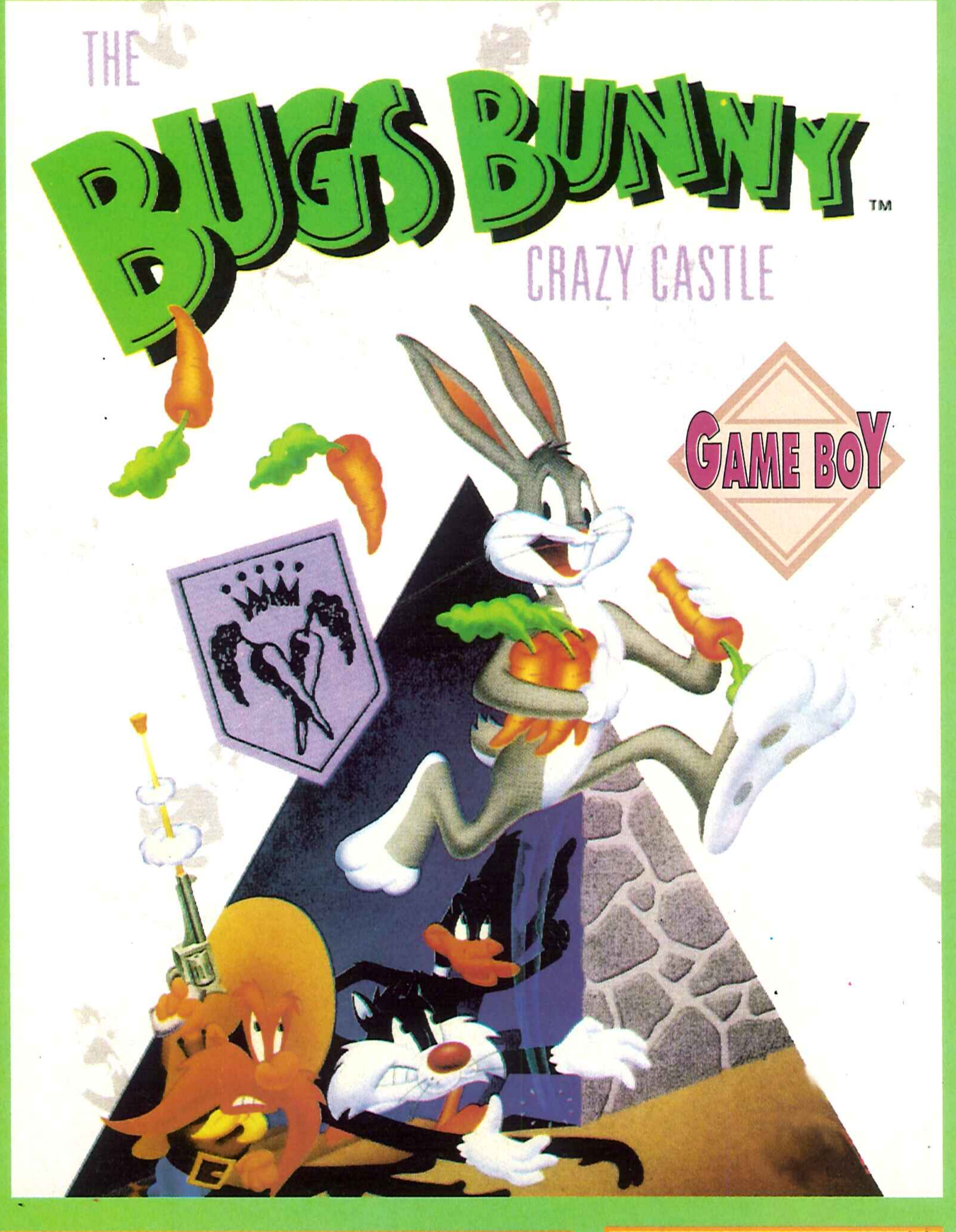
Un juego, éste, que narra otro rapto, el de la amada del conejo, por parte de los villanos animados más famosos del mundo: Daffy Duck, Yosemite Sam, Silvestre y el Coyote serán los encargados de hacérselo pasar mal al tranquilo come-zanahorias.

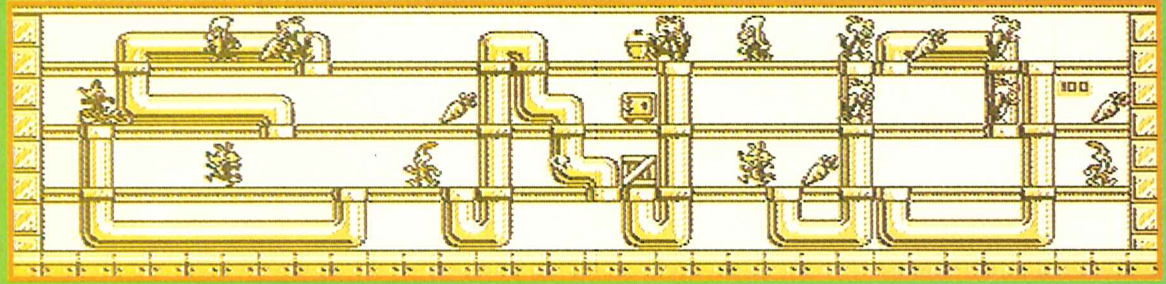
"Bugs Bunny" es un juego que consta de ochenta fases, -todas ellas poseedoras de una clave de acceso-, en las que nuestra única misión consistirá en recoger todas las zanahorias que pueblan sus plataformas. Subir y bajar por escaleras, hacer lo propio por lúgubres puertas o incluso utilizar elevadores en forma de cañerías son algunos de los alicientes que presenta, de primeras, el jueguecito animado porque sí.

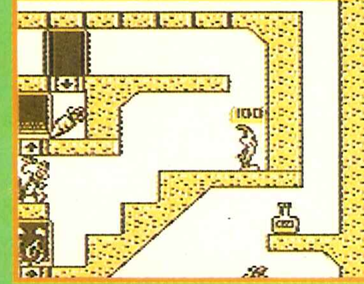
Pero nuestro conejo, que por naturaleza no es tonto, posee algunas ayudas o "poderes" que podréis utilizar contra el enemigo en ciernes. La patada "conejil" de una fuerza estentórea, el lanzamiento de objetos contra las cabezas pensantes del mal o, en la más pura linea de los "cartoon" el barrido de cuerpos con yunques que pesan lo suyo en píxeles cuadrados.

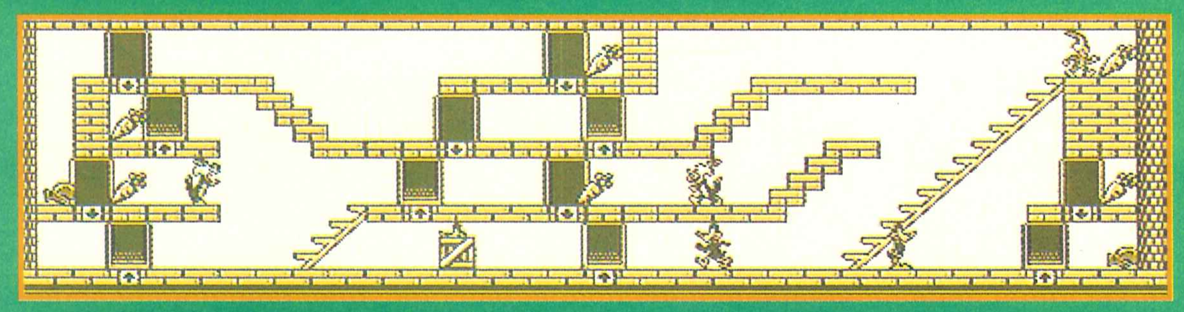
"The Bugs Bunny..." es un juego divertido y frenético que no deja opción a la imaginación del usuario, sino que se limita a ofrecerte una situación que deberás resolver de la manera más rápida y segura.

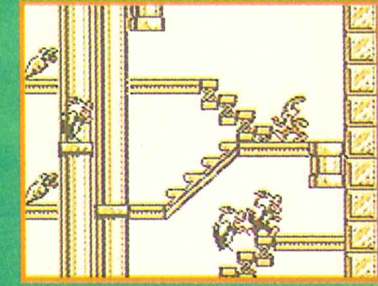
Arcade, bonito, hasta cierto punto y, sobre todo, divertido. Esto es todo amigos, sobre "The Bugs Bunny Crazy Castle" en Game Boy.

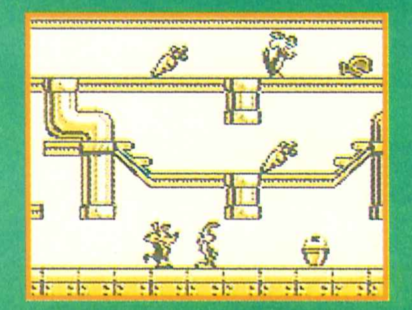


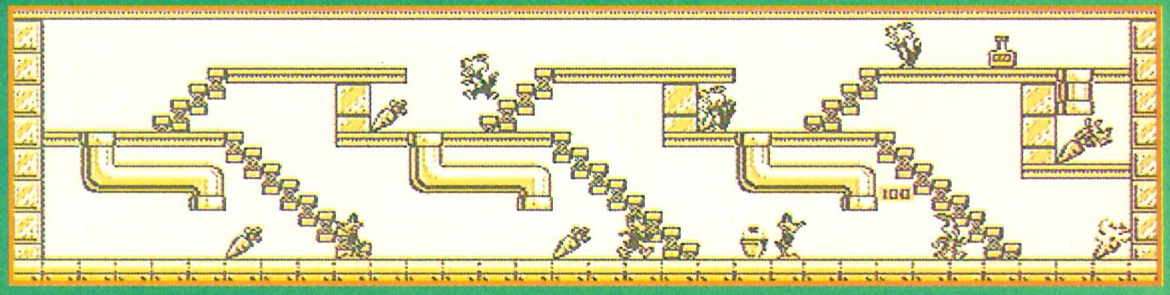












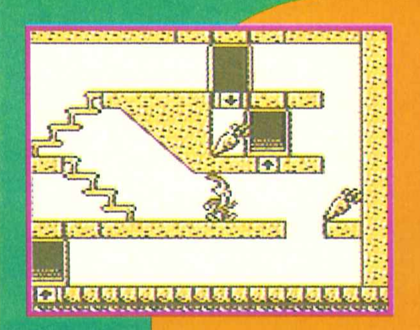
"Justamente" divertido

El afamado devorador de zanahorias, alias "el conejo de la suerte" o, simplemente Bugs Bunny, es el protagonista estelar de este juego de plataformas mil.

Plataformas que podrás recorrer de cabo a rabo, de izquierda a derecha o de arriba a abajo, sin olvidar en ningún momento que debes recoger las anaranjadas hortalizas antes de caer en las garras de los malos.

Bugs Bunny no es una maravilla de la técnica, pero da el pego a la hora de divertir. El Castillo de la locura es entretenidillo y poco más. A partir de ahí, vuestra imaginación y habilidad son las protagonistas.

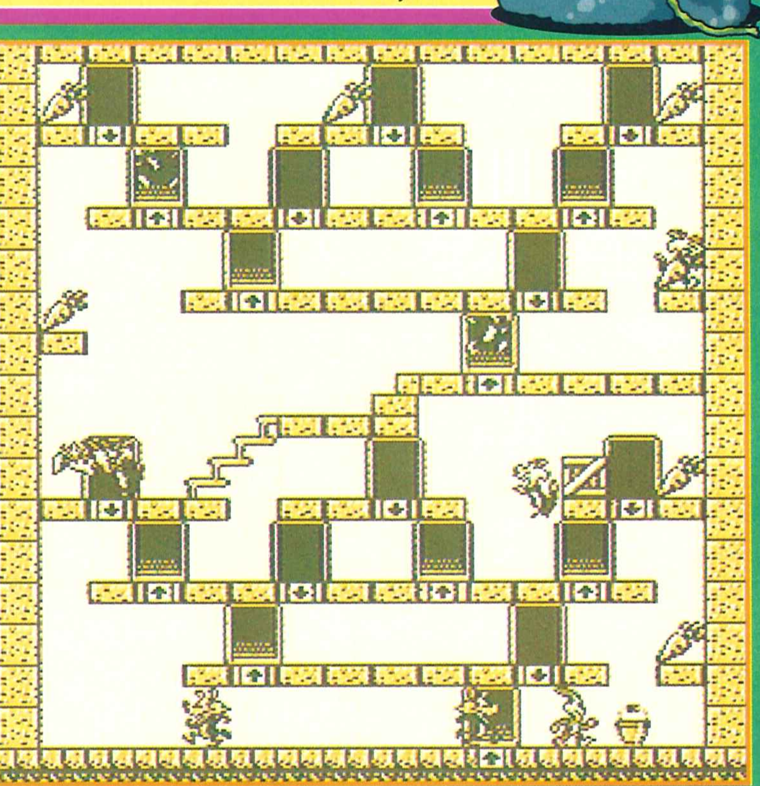
J.L. "Skywalker"



PASSWORD
XH02
MODE SELECT
PLAY
▸VIDEO

Repetición de las jugadas más interesantes

Todos tenemos una parte nuestra, interna, propia de nosotros mismos, que es intransferible y que, hablando claro, nos hace ser un poco creidillos. Por eso, para satisfacer este impulso humano, los señores de Kemco han optado por introducir una opción que nos permite ver repetidao todo lo ocurrido en la última fase que hayamos jugado. Es decir, podréis sentiros orgullosos de vosotros mismos viendo ese quiebro que habéis hecho a tres enemigos a la vez o admirando vuestro grácil estilo en el salto plataformero. Una idea muy original y divertida.



LAS PUNTUACIONES



Arcade

KEMCO
Nº jugadores: 1
Dificultad: Oro parece, plata no es.
Nº Continuac.: Passwords
Nº de fases: 80



74



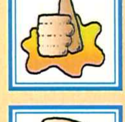
78

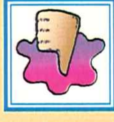


85



Los passwords para continuar donde y cuando queramos.





Es algo esquemático

76

MEGADRIVE

David Robinson's SUPREME COURT



David Robinson simultanéa funciones en el primer cartucho de Mega Drive al que ha cedido su nombre: hace las veces de jugador y de comentarista. Así le podemos tener haciendo de las suyas bajo el aro o simplemente exponiendo sus magistrales consejos técnicos. Una buena táctica para acercar la figura de un gran jugador que a España sólo ha llegado en boca de expertos.

Su cartucho, -uno de los pocos deportivos que se le ha escapado a Electronic Arts-, nos trae de vuelta el sabor del baloncesto a cinco que tanto ha que no disfrutábamos. Un basket poderoso, de conjunto, en el que las figuras no mandan, sólo colaboran, y en el qué tú, sin más condiciones, ni órdenes, ni movimientos prefijados, eres quién actúa.

Esa es precisamente la grandeza de este juego. Que Michael Robinson, el «Almirante», pasa casi desapercibido y son los demás quienes juegan. ¿Que cómo juegan?. Bueno, pues como les dejan los programadores, o lo que es lo mismo, un poco raro.

Nos explicamos. Lo de raro no se refiere a los pases, ganchos, mates, triples, robos de balón o carreras por la pista, que eso ha salido perfecto, sino a la forma en que han sido tratados los cambios de perspectiva. Y si no, fijaos. Cuando atacamos o defendemos, la tridimensionalidad es perfecta y el juego se hace vibrante y demoledoramente jugable.

Sin embargo, cuando hay robos de balón o rebotes y hay que salir corriendo hacia el otro campo, se produce un sorprendente cambio de perspectiva que por un momento,o varios, desconcierta al jugador hasta el punto de que puede llegar a no saber dónde está.

Este pequeño desliz constituye la única pega que se le puede poner a un cartucho emocionante, rápido, espectacular y tremendamente adictivo que, si tuviera unos cuantos equipos más y no sólo cuatro, rozaría la perfección. Pero a todo hay que acostumbrarse. Y en este caso, merece la pena.

BASKET TOTAL

Durante el descanso de los partidos será posible realizar algunos cambios y comprobar las estadísiticas de nuestros jugadores.



No, no es un salto entre dos. Es, o está a punto de ser, lo que en la calle se conoce vulgarmente como"gorro", uséase tapón.



ALL STARS hasta en las opciones



Un detalle de agradecer en un simulador deportivo es que nos brinde la posibilidad de diseñar los partidos a nuestra medida. En este cartucho -¡cómo no!-, todo está al alcance de un cambio. A D. Robinson se le puede probar durante una exhibición o durante un torneo. Se le puede ver o no en función del modo de juego que elijamos: contra la máquina en equipo, contra la máquina y controlando a un jugador, contra un amigo en equipo o contra el mismo amigo con un sólo jugador. Podemos contar con él o no, según el número de baloncestistas, 3 ó 5 , y que a su vez pueden ser principiantes, normales o superestrellas. Se puede elegir el tiempo, la velocidad del cambio de perspectiva, la música, el nombre y posición de los jugadores, y conocer su rendimiento. Podríamos seguir... y no acabaríamos nunca.

El genial y puro "NBA" David Robinson da nombre a un juego de basket apasionante que alcanza cotas de realismo increíbles.





La Corte Suprema en el reino del basket

La NBA no tiene parangón en el mundo del basket. Y programas como el de David Robinson no hacen más que confirmarlo. Es el espectáculo con letras doradas, sede de ganchos, mates abrasivos, coordinación suprema, pases perfectos, triples espectaculares y un montón más de sorpresas que esperan detrás de cada balón. Pero antes, y por delante, estupendos gráficos y una idea de realidad que asombra.

Puede haber algún fallo, pero se lo perdonamos.

Giancarlo "NBA" Vialli

LAS PUNTUACIONES



Deportivo

ACME / SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Dificultad: La de un partido real.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4 partidos



87





88





88

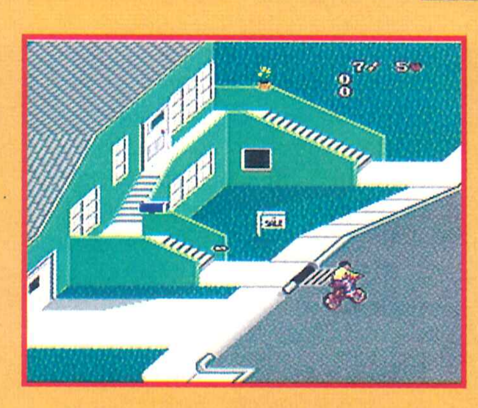


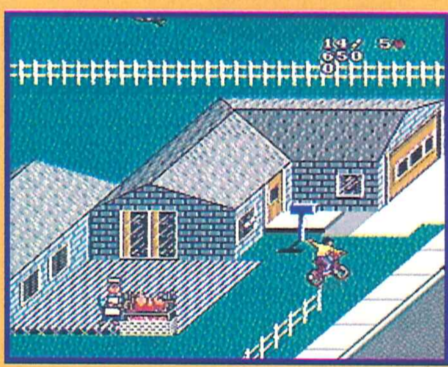
Puro basket americano. Espectáculo garantizado.

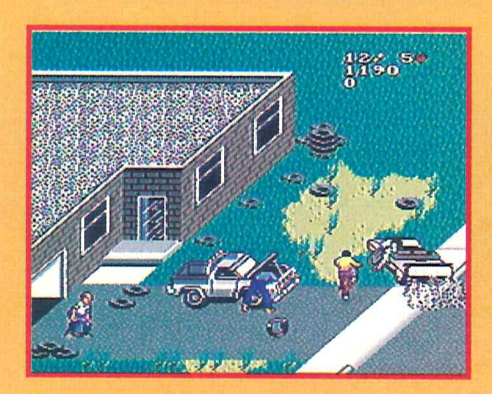


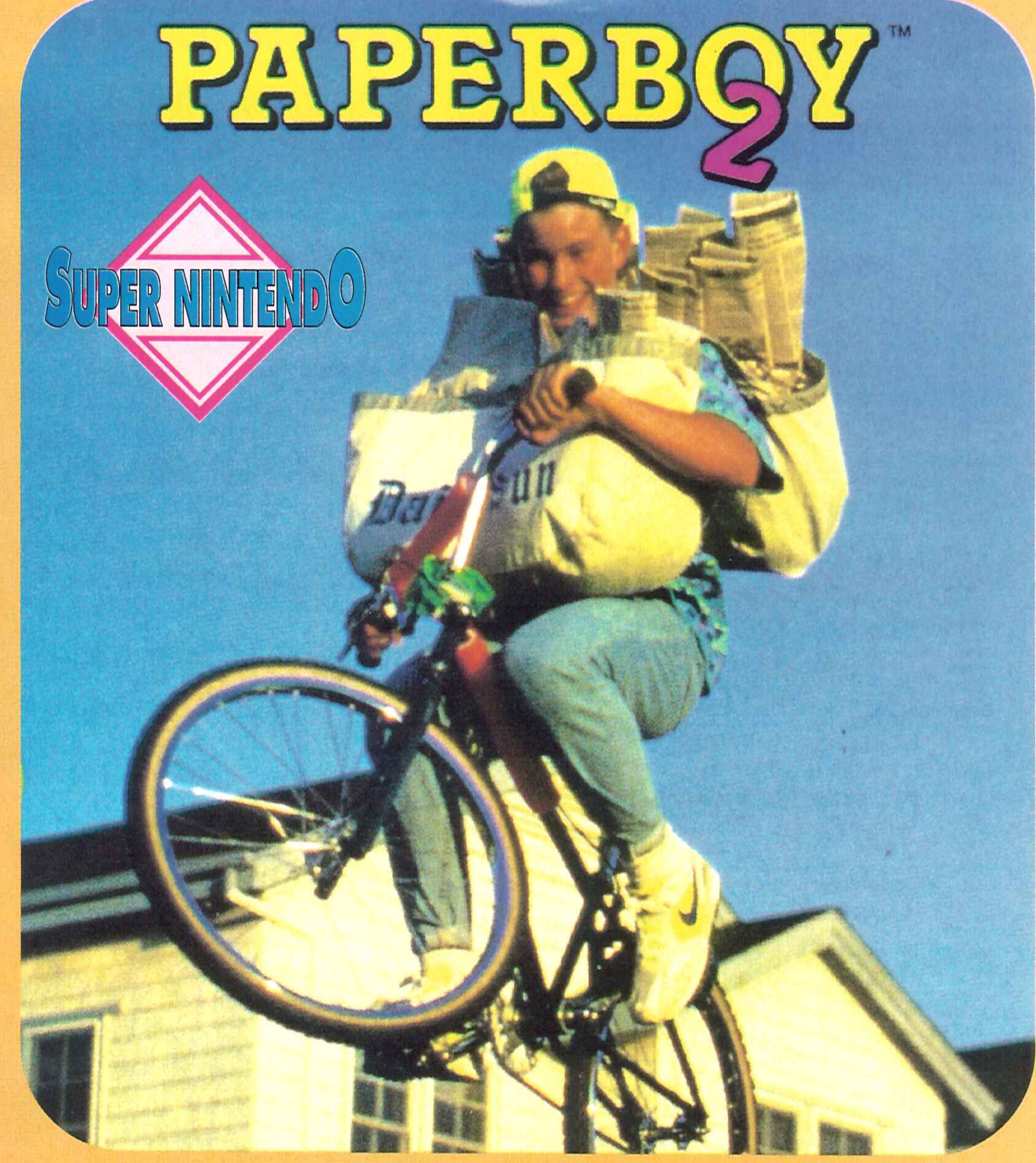
Los cambios de perspectiva y demasiados embrollos de balón en la zona.

88









Pedalea Mientras Puedas

Mindscape, una de las primeras compañías que se ha subido al carro de las conversiones para Super Nintendo, nos presenta uno de los títulos más populares y jugados de Tengen: Paperboy.

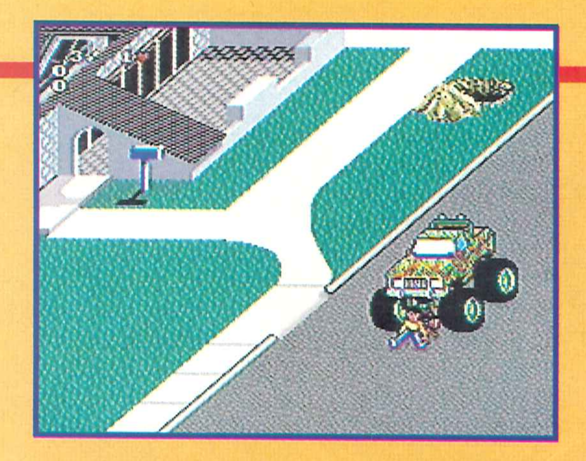
Como todos bien sabéis, (sí, hemos dicho todos), este juego ha consistido a lo largo de su historia y a través de sus múltiples versiones en repartir periódicos entre las casas del barrio. Pues bien, esta segunda parte nos sitúa de nuevo sobre la bicicleta y frente a la ardua y dura tarea de repartidor, aunque en esta ocasión se nos lleva a nuevas zonas residenciales en las que encontraremos muchos más peligros y emociones.

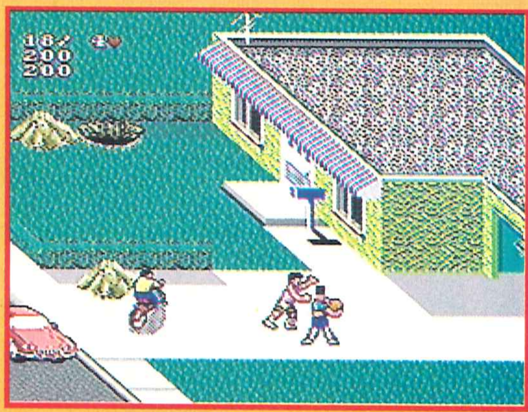


El objetivo del juego consiste en mantener nuestro puesto de trabajo durante tres semanas, para lo cual tendréis que hacer llegar a cada suscriptor su ejemplar del periódico. El sistema de repartición es realmente sutil y delicado: lanzar los periódicos hacia los buzones de las casas, menospreciando la fragilidad de las ventanas y demás zonas acristaladas.

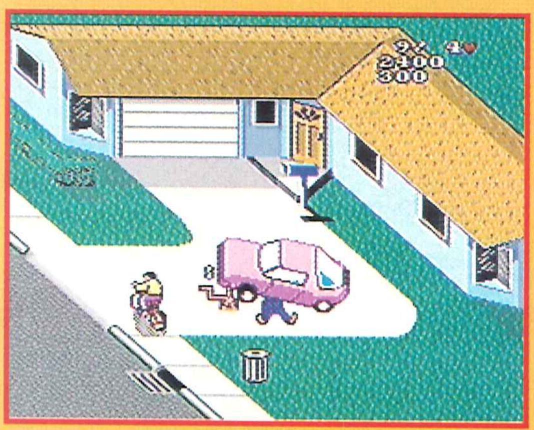
Pero no creáis que lo más peligroso es repartir, la mayor fuente de peligros y diversión del juego habitan en las calles y sus bocas de riego, alcantarillas, zombies, fantasmas, gárgolas que disparan fuego, macarras en coche, niños jugando y un sinfín más de obstáculos que convertirán tu jornada laboral en un auténtico calvario bicicletero.

Así que, ya sabéis, ¡a pedalear con destreza y a repartir como locos!

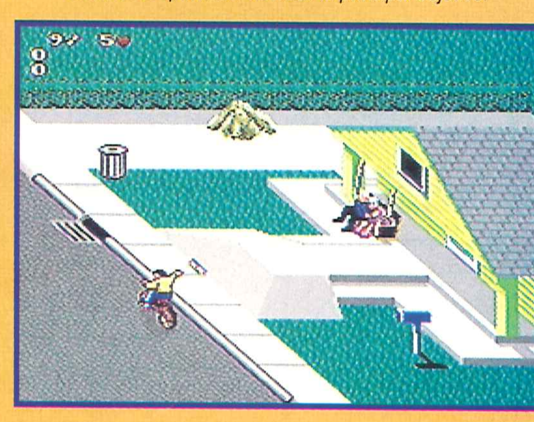


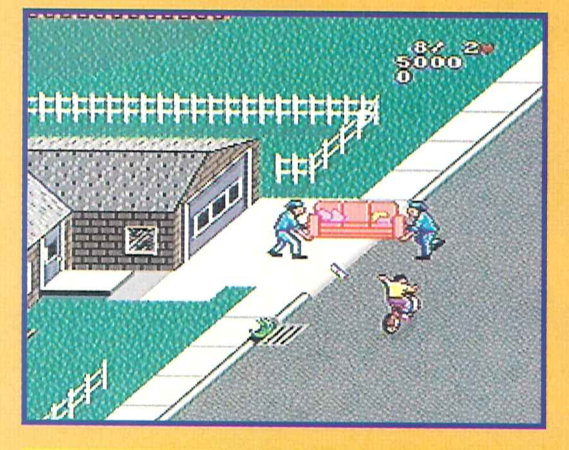


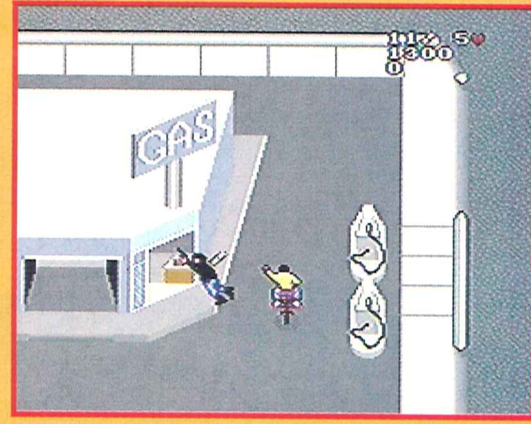
Como véis, las calles del vecindario están pobladas de todo tipo de obstáculos y transeúntes que se interpondrán en tu camino. Esquivarlos va a ser tu principal objetivo.

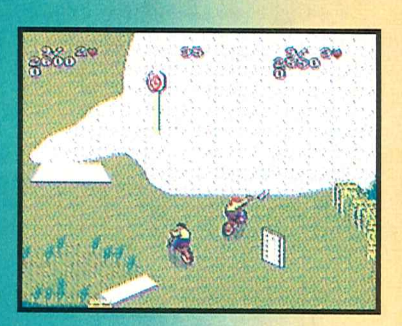


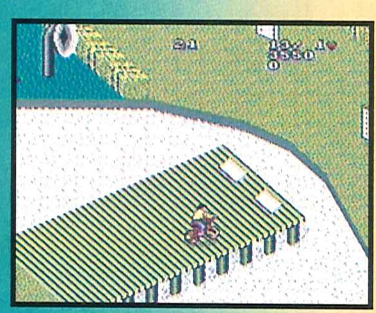
Si lanzamos un periódico al individuo que está reparando el coche, al pobre se le caerá encima. Pero no os entretengáis en este tipo de tonterías porque vuestra labor es repartir periódicos y no ser el gamberro del barrio.

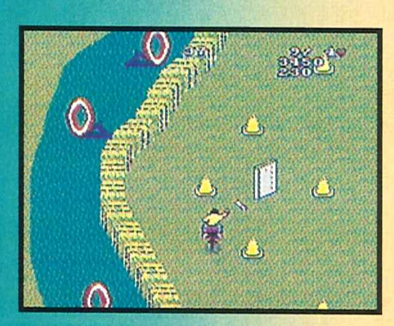












Bonus

Al final de cada vecindario, tendréis la posibilidad de participar en una auténtica carrera de cross por un circuito arenoso plagado de dianas a las que abatir, barreras que destruir (con periódicos claro) y rampas por las que saltar. Si llegáis a la meta, notaréis un importante incremento en vuestra puntuación.

Demasiado simple

Mindscape nos ha demostrado que también sabe hacer juegos mediocres. Los gráficos de su Paperboy 2 son sencillos y simplones, el colorido roza lo precario y los efectos sonoros destacan por su frialdad y falta de ingenio.

Pero no os asustéis del todo, el cartuchito goza de un buen scroll, un gracioso modo de dos jugadores, y una jugabilidad y adicción aceptables que consiguen que repartir periódicos se convierte en una tarea relativamente entretenida, aunque también un poco dificililla.

En fin, que no es nada del otro jueves.

El consolero enmascarado

LAS PUNTUACIONES


Arcade

MINDSCAPE + TENGEN
Nº jugadores: 1 y 2
Dificultad: Pues un poquillo sí que tiene.
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 3 semanas

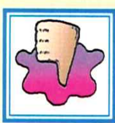


65


60

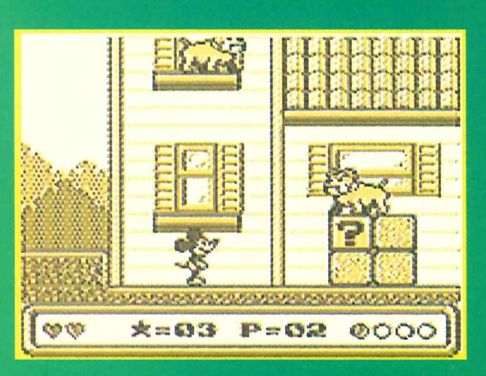

78


Buen scroll y buen manejo del repartidor.
Que puedas elegir el sexo del protagonista.

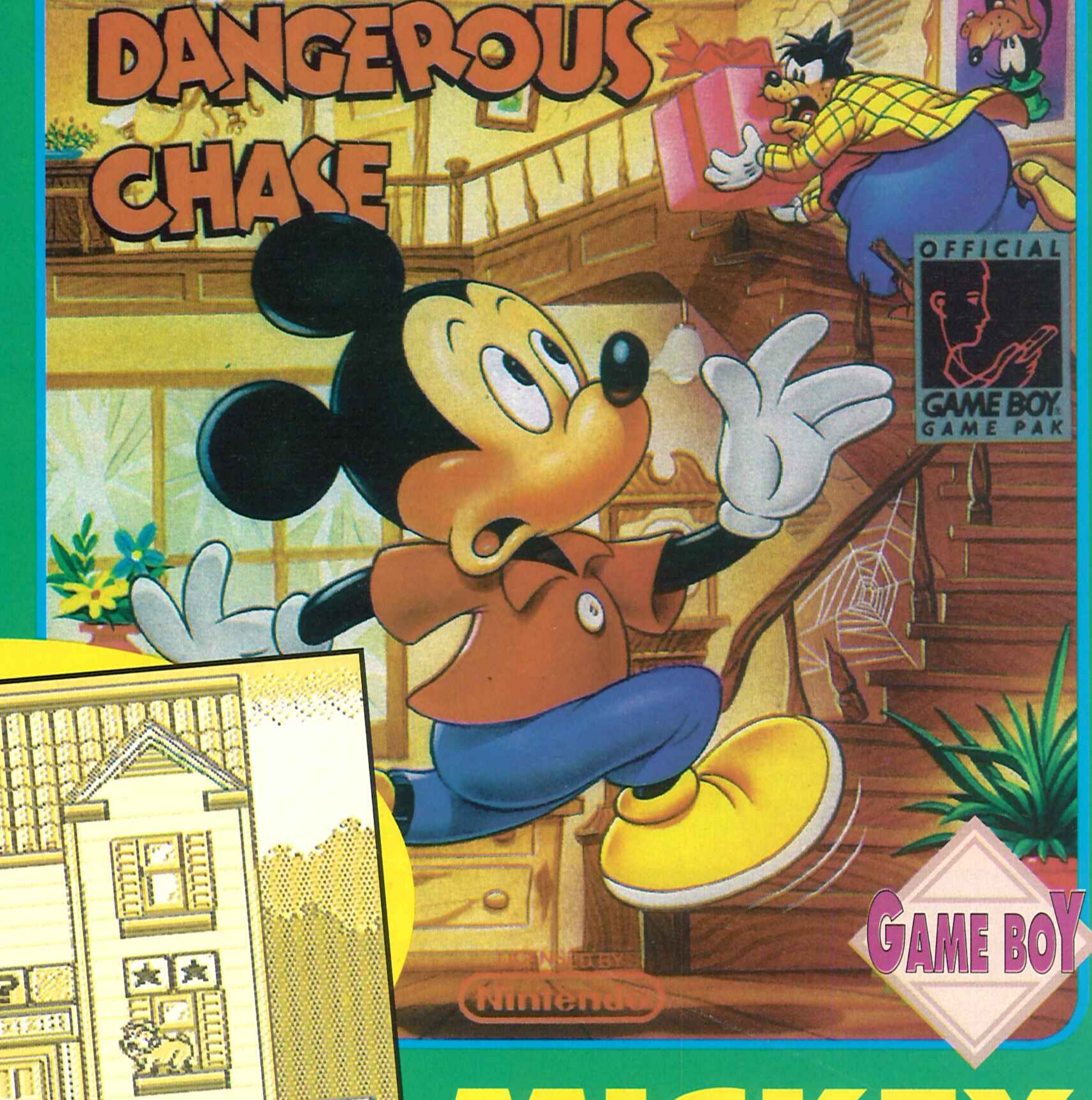

Pocas innovaciones, gráficos bastante pobres, sonido casi inexistente y variedad mínima.

73

LO MÁS NUEVO



Un ladronzuelo le ha robado a Mickey el regalo que tenía preparado para su chica, Minnie. El ratón de Disney debe ir en busca del apandador si no quiere acabar mal con su pareja...



GAME BOY

MICKEY Y LAS PLATAFORMAS

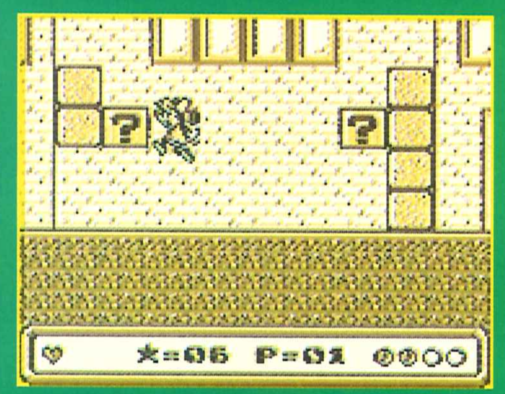




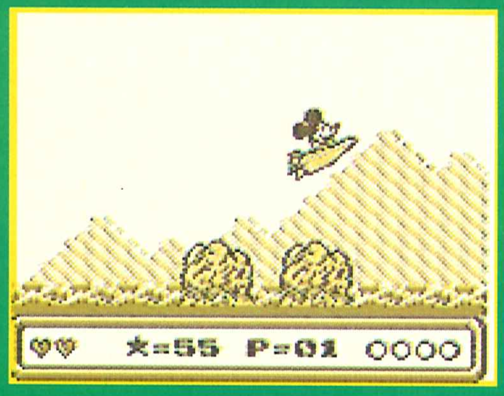
Mickey, uno de los ratones más pluriempleados de la feria de las consolas, acata con primor su papel de prota en una máquina para la que no había hecho todavía ninguna «película»: la Game Boy.

En Mickey's Dangerous Chase, nuestro orejudo amigo se alía con su novia Minnie para perseguir a Pete patapalo, quien les ha robado un regalo que Mickey se disponía a entregarle a su amiga. Goofey, el simpático perrillo, se ha ofrecido a canalizar todas las pistas para que la pareja logre capturar a Pete, y se unirá a ellos en una persecución que se extenderá a lo largo de innumerables niveles compuestos de tres fases por barba, en los que las plataformas y una especie de bloques arrojadizos hacen de hilo conductor. Las fases no son demasiado largas ni muy complicadas, y apurando bien las técnicas de salto, esquive de enemigos y lanzamiento de bloques, no habrá nada que se os resista.

El juego tiene toda la fantasía de la que sus estrellas pueden hacer gala. Además, hay que valorar con agrado que se nos dé a elegir personaje con el que jugar, en este caso Mickey o Minnie, aunque una vez que se entra en la dinámica del salto contínuo no hay demasiadas cosas que consigan sorprendernos. Excepto una: aquellas fases en las que se olvida uno de las plataformas y le entran ganas de montarse en una lancha motora, de subirse en un globo y de hacer mil locuras más. Se agradece una enormidad.

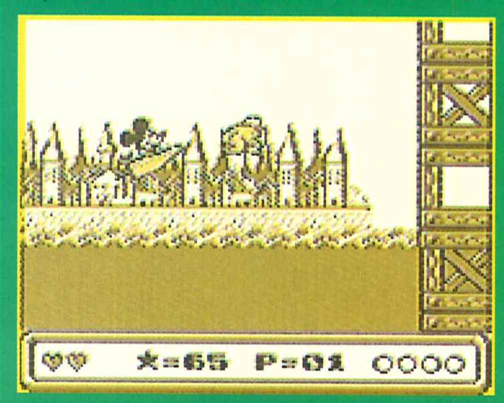


Minnie también es guerrera. Cuando se harta de los pesados de turno, utiliza la táctica de tirar ladrillos.

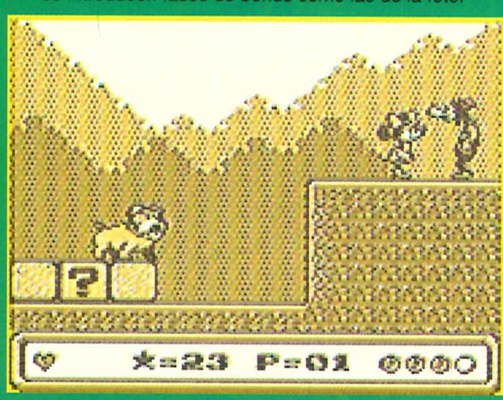


La tónica de plataformas no cansa si a mitad de camino se introducen fases de bonus como las de la foto.

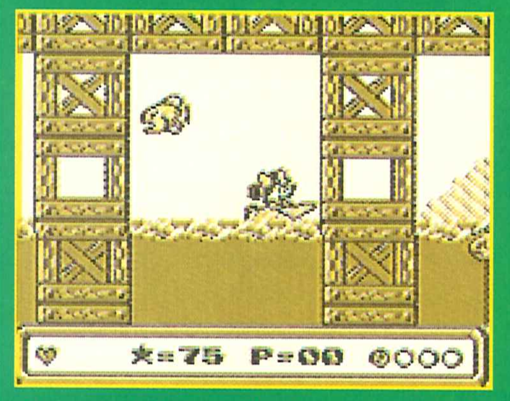




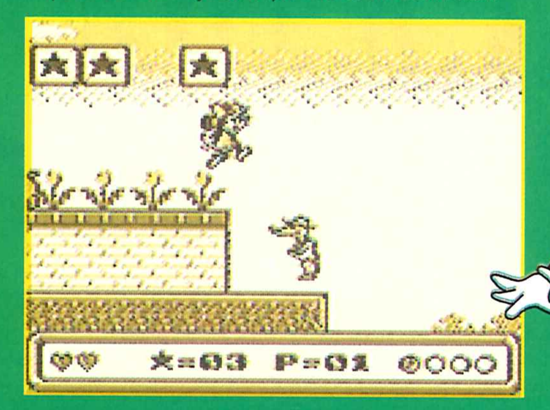
Aunque la línea de Mickey es 100% plataformas, hay momentos en los que se nos desmarca totalmente.



Encontrar a Goofey significa terminar el nivel, obtener pistas del ladrón y saber que uno se encuentra bien.



El cartucho de Mickey (o Minnie) no es muy difícil. En realidad con práctica y ganas se hace rápido.

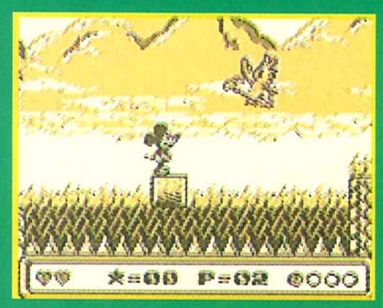


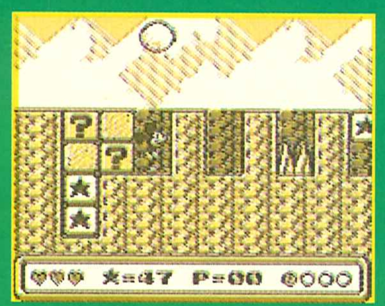
Todos los personajes que aparecen en este juego son de sobra conocidos por vosotros. ¡Disney!

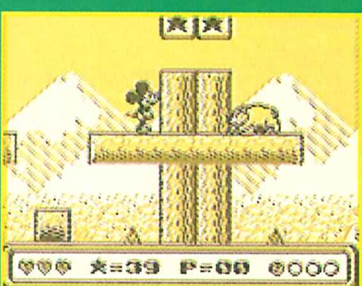
Mickey, Minnie o cualquier otro

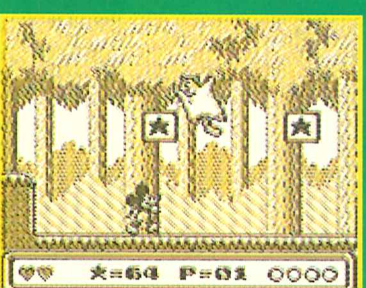
Capcom ha metido a Mickey (o a Minnie) en una historia sencilla y bastante jugable para la que, sin duda, podían haber contado con cualquier otro personaje. No hay nada en esta persecución que recuerde al mundo de Disney, excepto los rasgos de los dos ratones, tan aliados como separados en esta historia. Tiene no obstante el juegecillo algo de mágico. Quizá su simpleza, quizá el desparpajo con el que se recorren los niveles armados únicamente de su salto y bloques, no sé, pero hay algo diferente. En todo caso no es de las peores «películas». Baja en originalidad, poco atrevida, poco sugerente, pero bien llevada a la práctica, divertida y bastante coquetilla y alegre.

Giancarlo "Mouse" Vialli

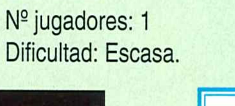








LAS PUNTUACIONES

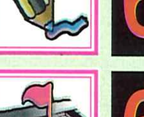


Plataformas

CAPCOM
Nº jugadores: 1
Dificultad: Escasa.

Nº Continuaciones: Depende
Nº de fases: I don´t know

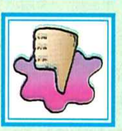

65


68


70



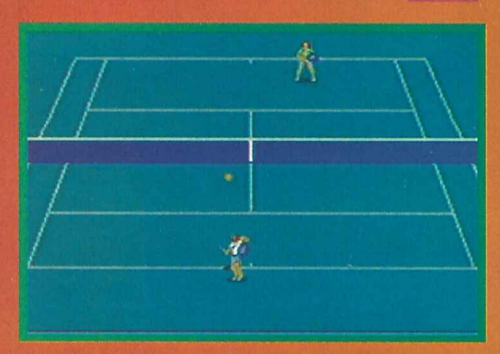
Es un juego sencillo, fácil, simpático y divertido.


Lo de Mickey es pura anécdota.

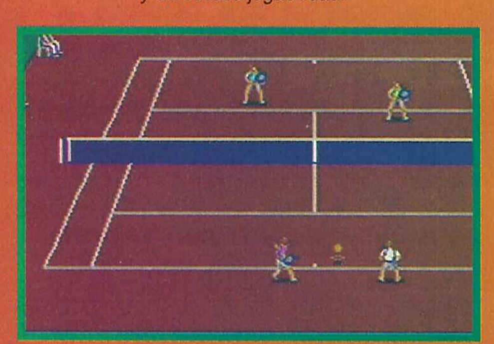


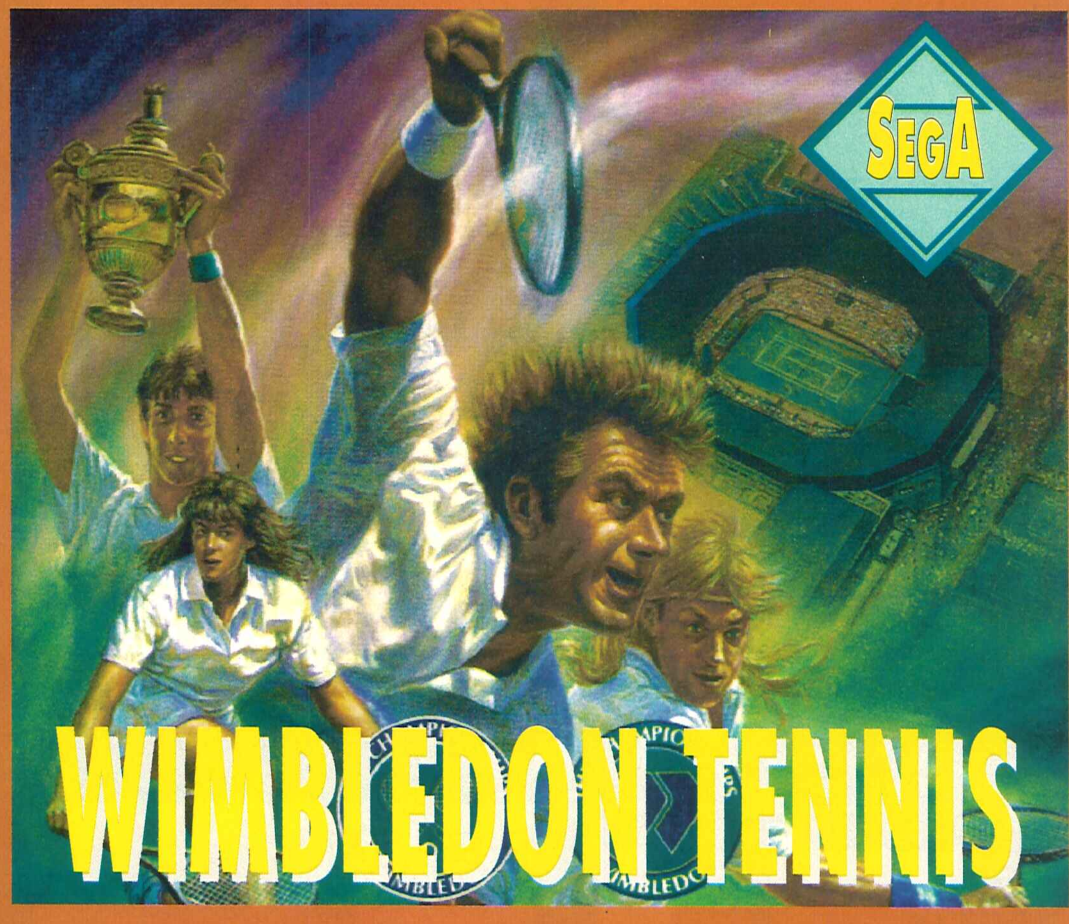

69

DOBLE FALTA



Arriba, singles; abajo, dobles. Ambos tipos de competición resultan igualmente pobres y de escasa jugabilidad.





Con la emoción de la licencia olímpica, a Sega parece habérsele olvidado que el resto de acontecimientos deportivos también se merecen buenos juegos.

Y es que, cuando alguien tiene en sus manos un torneo tan prestigioso como el de Wimbledon y apuesta con toda su fuerza para convertirlo a consola, lo menos que puede hacer es respetar todo lo que para los amantes del buen tenis es sagrado. Es decir: movimientos dinámicos de los jugadores, posibilidad de efectuar el mayor número de golpes y, ante todo, sensación de realismo.

Porque la verdad, lo que tenemos aquí delante, no merecería siquiera el apelativo de Torneo de Siria, pues el nerviosismo, la fragilidad y el desinterés con que pegan los jugadores a la bola, unido a las dimensiones no definids del campo, la velocidad incontrolable y los efectos raros de la bola, cualquiera diría que se está jugando en el patio de un colegio.

Pues no, se juega en la meca mundial del Tenis, en Wimbledon, y aquí lo único que hay es un lío a dos o cuatro jugadores, en el que hay que tener mucha moral para aguantar un juego entero.

En el England Lawn Tennis And Croquet Club, useáse la institución tenística británica, deben estar que trinan.

Adiós al Grand Slam

Dicen que en este Wimbledon Tennis se juega al noble deporte de la raqueta: emocionante, rápido y adictivo en su estado más puro.

Es evidente que en una cosa tienen razón. Es rápido. Pero tan rápido que se hace fugaz, y en el juego del tenis la fugacidad es buena sólo si está de nuestra parte, no del adversario.

Lo demás es todo un intento. Gráficos lastimosos, sonidos machacones y aberrantes, animación esquelética y enmedio, un tenis depauperado, insuficiente y raquítico.

Lo he dicho todo. El que quiera jugar, que juegue.



Giancarlo Vialli

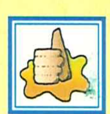
LAS PUNTUACIONES



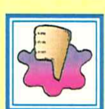
Deportivo

SEGA
Nº jugadores: 1 ó 2
Nº Continuaciones: 0
Nº de fases: 4 torneos
Dificultad: Los contrarios parecen Agassi.

 50

 El título.

 45

 Ni tenis, ni Wimbledon, ni nada de nada.

 40



LO MÁS NUEVO



HYDRA

Aventuras acuáticas

Hydra es un viejo conocido de la afición española. Ahora llega al Lynx y repite esquemas: la lancha motora, el río... los mismos planteamientos que antes, sólo que a color portátil.

Hydra es una carrera sobre el agua en la que no se premia por llegar antes, sino simplemente por llegar. En ella adoptaremos la personalidad de un piloto de lanchas rápidas que debe llevar ciertos cargamentos secretos y viviremos una aventura que se desarrolla a lo largo de unos rios traicioneros y entrampados, donde deberemos recoger al tiempo objetos -globos, cristales, bolsas de dinero- de indudable valía. Además contamos con la capacidad de disparo, de elevarnos por los aires y de derrapar, o lo que es lo mismo, de burlar los obstáculos de la forma más espectacular.

Innmuerables niveles completan esta loca carrera acuática.



Hydra -versión del título de ordenadores jugables-, nos propone una carrera acuática en la que la lancha motora es la auténtica protagonista.

Esta la pinta que tiene uno de los individuos que aparece en el juego. Chulo , ¿verdad?. Pues el cartucho no lo es tanto.

Mediocre, mediocre

A Hydra le preceden el nombre y la fama, pero lo preceden de una manera que uno no se llega a explicar porqué tanto nombre y porqué tanta fama. En la versión Lynx no se ha portado demasiado mal. Simplemente ha dado lo que le era posible y la máquina de Atari se lo ha montado como ha podido. Con sensación de velocidad, una jugabilidad de la que había carecido y algo más de entusiasmo. Es decir, que le sacan del mal trago pero no le llevan a lugar seguro. Sigue tan monótono, repetitivo y difícil como de costumbre. Y con un sonido ensordecedor. PD: La originalidad nunca fue su arma más potente.

Nikito Nipongo

LAS PUNTUACIONES



Arcade

TENGEN

Nº jugadores: 1

Nº Continuaciones: Pocas

Nº de fases: Demasiadas.

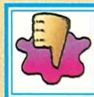
Dificultad: Todo es culpa de la gasolina.






Es rápido y tiene unos efectos muy buenos, como cuando logramos despegarnos del agua.



La lancha chupa más que un Rolls. ¡Ah!, y es clavadito a Stun Runner.






CID FCA!

10x15cm.



LOS MEJORES TITULOS

30 HORAS DE JUEGO CON SOLO 4 PILAS

12.900 PTS. P.V.P. Recomendado



VIC TOKAI INC

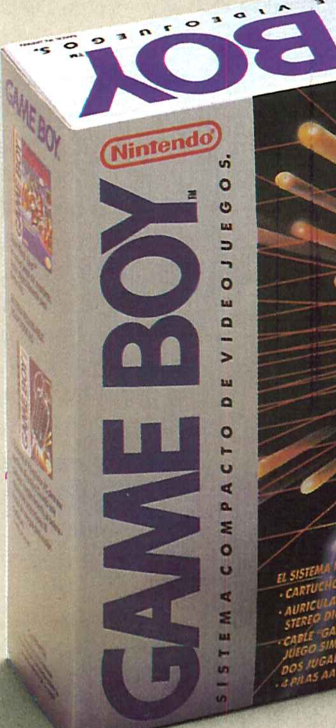
Incluye: Consola, cable Game Link, Auriculares, 4 pilas, el super-éxito Tetris y la suscripción gratuita al Club Nintendo.

Y aún hay más.

Dos fenómeno-accesorios que multiplican las posibilidades de tu GAMEBOY.

El LIGHT BOY, luz y lupa todo en uno, para jugar a oscuras y a doble tamaño.

Y la BATERIA RECARGABLE / ADAPTADOR DE CORRIENTE A/C, para jugar durante 10 horas sin pilas (función batería), o infinitas, conectado a la red (función adaptador).



ERBE

ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

GAMEBOY™ Nintendo

Eres un Fenómeno

© 1991 NINTENDO
TM & ® are trade marks of NINTENDO

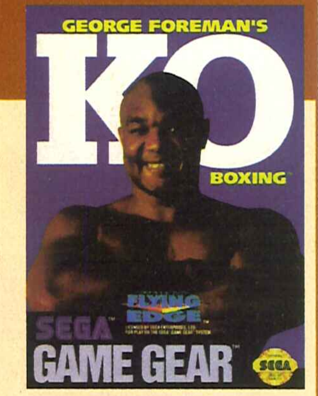
Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada por ese juego el mes anterior.
(-): Repite posición.
(N): Nueva entrada.



Game Gear

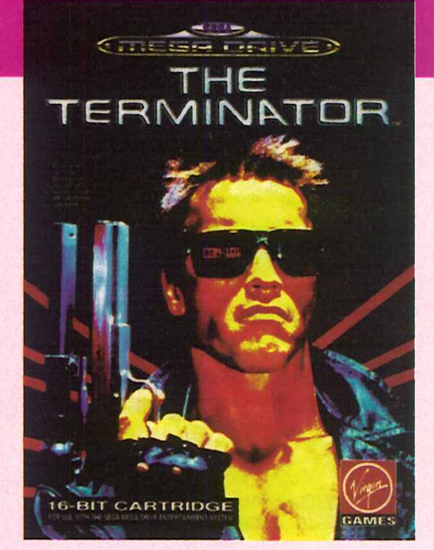
1	(-)	Sonic
2	(-)	Castle of Illusion
3	(N)	George Foreman's
4	(3)	Devilish
5	(-)	Shinobi

Los de siempre siguen en la cumbre. Pero Foreman, a puñetazo limpio, ha conseguido hacerse un hueco directamente en la tercera posición de los éxitos portátiles de Sega.
Este mes hay tranquilidad, pero esperad al próximo número y veréis lo que es la novedad...



Mega Drive

1	(-)	Robocod
2	(-)	Sonic
3	(N)	Chuck Rock
4	(3)	John Madden 92
5	(4)	Castle of Illusion
6	(5)	Batman
7	(N)	Terminator
8	(9)	Thunder Force III
9	(7)	Shadow of the Beast
10	(N)	David Robinson



Tres eran tres los títulos que quisieron entrar en la lista de éxitos en el mes de septiembre.
El primero fue el Chuck Rock, un troglodita súper cachondo, el segundo Terminator, un bestiajo de armas tomar, y el tercero David Robinson, baloncestista de pro y reconocido astro de la canasta.
Y el caso es que lo consiguieron, porque, la verdad, es que los tres eran bastante divertidos y todos estábamos encantados.

Game Boy

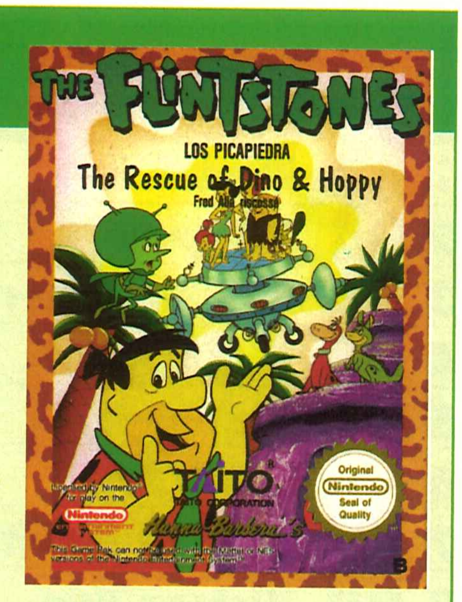
1	(-)	Turtles II
2	(-)	Battletoads
3	(N)	Tiny Toon
4	(N)	Castlevania II
5	(N)	Nemesis

No nos andamos con rodeos y pasamos a enumerar los tres estrenos de lujo para la portátil verde: Tiny Toon, Castlevania II y Némesis.
Y si queréis mayor información, consultad la sección de Lo Más Nuevo, que para éso está.



NINTENDO

1	(-)	Super Mario III
2	(-)	Star Wars
3	(-)	Solstice
4	(-)	Super Spy Hunter
5	(-)	Rainbow Island
6	(N)	Flinstones
7	(6)	Turtles II: Arcade Game
8	(7)	Jackie Chan
9	(-)	Guerrilla War
10	(-)	Championship Rallye



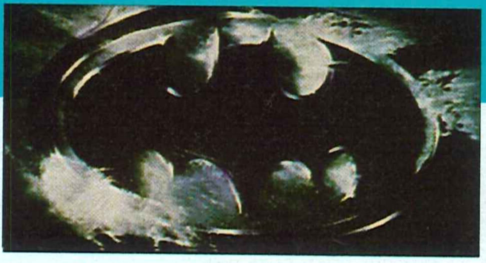
La vida sigue igual. Cantaría en estos instantes algún cantante de reconocido prestigio cuando viera el escaso movimiento que se ha producido -o mejor dicho, que hemos producido- en la lista de Nintendo 8 bits.

Tan sólo los simpáticos Picapiedra han conseguido meter su cuerpecillo serrano entre títulos tan clásicos ya como Mario, Star Wars, Tortugas y demás.

A ver si en el próximo número tenemos algo más de animación, ¿no?.

LYNX

1	(-)	Batman Returns
2	(-)	War Birds
3	(-)	Checkered Flag
4	(-)	Toki
5	(-)	Scrapyard Dog



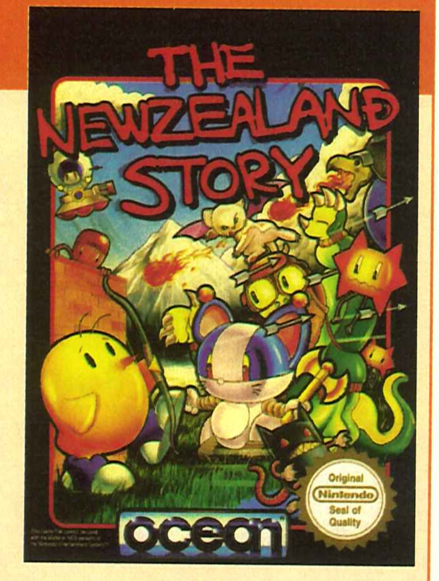
El verano se ha hecho notar en las novedades de Lynx, porque no ha habido lo que se dice ni el más mínimo cambio en la lista.

Hay que reconocer que el número de lanzamientos para esta consola no es precisamente un disparate de exceso.

Al contrario, es un disparate de defecto.

SEGA

1	(-)	Sonic
2	(-)	Shadow of The Beast
3	(-)	Castle of Illusion
4	(N)	Terminator
5	(4)	Asterix
6	(5)	Chuck Rock
7	(N)	New Zealand Story
8	(7)	Regreso al Futuro III
9	(-)	Bonanza Bros
10	(-)	Sagaia



Tampoco, tampoco podemos decir que en la Master System de Sega la cantidad de incorporaciones haya sido de locura.

Pero bueno, al menos tenemos dos cosillas interesantes como son el brutal Terminator y el simpático New Zealand Story, títulos que los buenos consoleros segadores no deberán tardar en conseguir si no quieren perderse dos cartuchos de lo más recomendable.

Por lo demás, todo sigue bastante parecido con respecto al mes anterior. Esperemos ver pronto más movimento.

TURBO GRAFX

1	(N)	PC Kid 2
2	(1)	R-Type
3	(2)	Blazing Lazers
4	(3)	Ninja Spirit
5	(4)	Vigilante
6	(5)	J.J. y Jeff
7	(6)	Dragon Spirit
8	(7)	Victory Run
9	(8)	Keith Courage
10	(9)	Space Harrier



Curioso efecto el que se ha producido este mes en la lista de Turbo Grafx.
Como véis, todo parece seguir igual que en el pasado número... a excepción de que todos han descendido un puesto cediéndole paso al fulminante PC Kid 2, genial personajillo de la Turbu que -por fin- llega a España.
A pesar de que aquí nos llega directamente en su segunda aventura, estamos seguros de que este muchacho calvete se convertirá en vuestro nuevo héroe.

SUPER NINTENDO

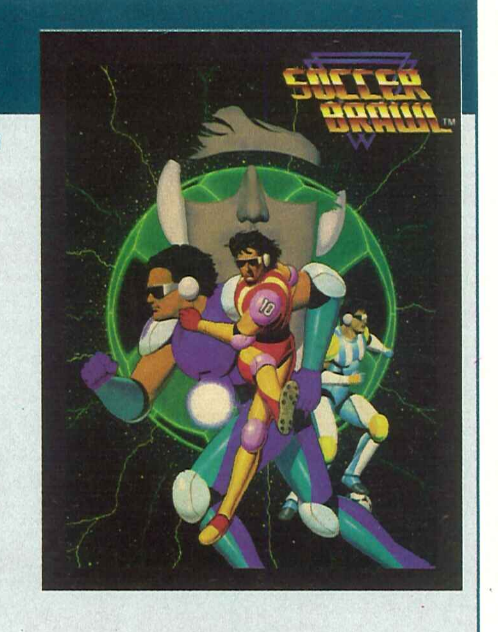
1	(-)	Super Mario World
2	(N)	Super Castlevania IV
3	(2)	F-Zero
4	(3)	Super Soccer
5	(N)	Super Smash TV



Todavía el catálogo de esta consola no esexcesivamente amplio... pero todo se andará. De momento, empezad a disfrutar de dos novedades suúper interesantes: Súper Castlevania IV y Súper Smash TV. Pero claro, ninguno ha conseguido desbancar a Mario.

NEO GEO

1	(-)	Fatal Fury
2	(4)	Soccer Brawl
3	(2)	Magician Lord
4	(3)	Trash Rally
5	(-)	Blue's Journey
6	(9)	N.A.M. 1975
7	(6)	Ghost Pilots
8	(7)	Burning Fight
9	(8)	Robo Army
10	(-)	Cyber-Lip



Variaciones sobre un mismo tema. Movimientos oscilantes, unos que suben y otros que bajan... ¡otra vez los mismos del mes pasado!
Pero, claro, como hemos comentado en este número el espectacular Soccer Brawl, pues le hemos hecho ascender unas cuantas posiciones para que os déis cuenta de que se trata de un juego auténticamente de alucine. Afortunadamente, no es el único...

L AS ARMAS DE LA BESTIA

NINTENDO SCOPE ES EL ARMA MÁS ALUCINANTE DE LA BESTIA DE NINTENDO, YA QUE ES UN BAZOOKA FUERA DE LO NORMAL, DE CASI UN METRO DE LARGO E INALÁMBRICO. CON SUS RAYOS INFRARROJOS PODRÁS JUGAR EN TU TELEVISOR A UNA INCREÍBLE DISTANCIA DE 6 METROS.

Y EN UN ABRIR Y CERRAR DE OJOS, APRENDERÁS A UTILIZARLO PERFECTAMENTE GRACIAS A SU MODERNO DISEÑO E INNOVADORA TECNOLOGÍA: MANDOS ERGONÓMICOS, APOYO PARA HOMBRO Y MIRA TELESCÓPICA.

Y AHORA, PRESTA MUCHA ATENCIÓN Y CRÉETE LO QUE TE VAMOS A CONTAR:

TE REGALAMOS **UN CARTUCHO CON 6 JUEGOS DE ACCIÓN,** PARA QUE DEMUESTRES TU HABILIDAD Y CAPACIDAD DE ESTRATEGIA.

¿QUÉ TE PARECE? ESTAMOS SEGUROS QUE NO PEGARÁS OJO HASTA QUE LO CONSIGAS. PERO AÚN HAY MÁS. SI QUIERES TENER UN CONTROL TOTAL DE LA SITUACIÓN, SUPER NINTENDO TE OFRECE OTROS MUCHOS ACCESORIOS:

- **UN MANDO DE CONTROL:** DESAFÍA A TU MEJOR AMIGO Y COMPARTE CON ÉL TODA LA EMOCIÓN QUE TE OFRECE SUPER NINTENDO.
- **UN CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO:** PARA QUE DISFRUTES DE UN SONIDO ALUCINANTE, STEREO Y DIGITAL, EN TU EQUIPO DE ALTA FIDELIDAD O TELEVISOR STEREO.
- **UN CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO CON ENTRADA EUROCONECTOR:** SI TU TELEVISOR STEREO CUENTA CON UNA ENTRADA PARA EUROCONECTOR, LO TIENES CLARÍSIMO. NUNCA HABRÁS OÍDO ALGO IGUAL: LA MAGNÍFICA CALIDAD DEL COMPACT-DISC A LA HORA DE JUGAR.

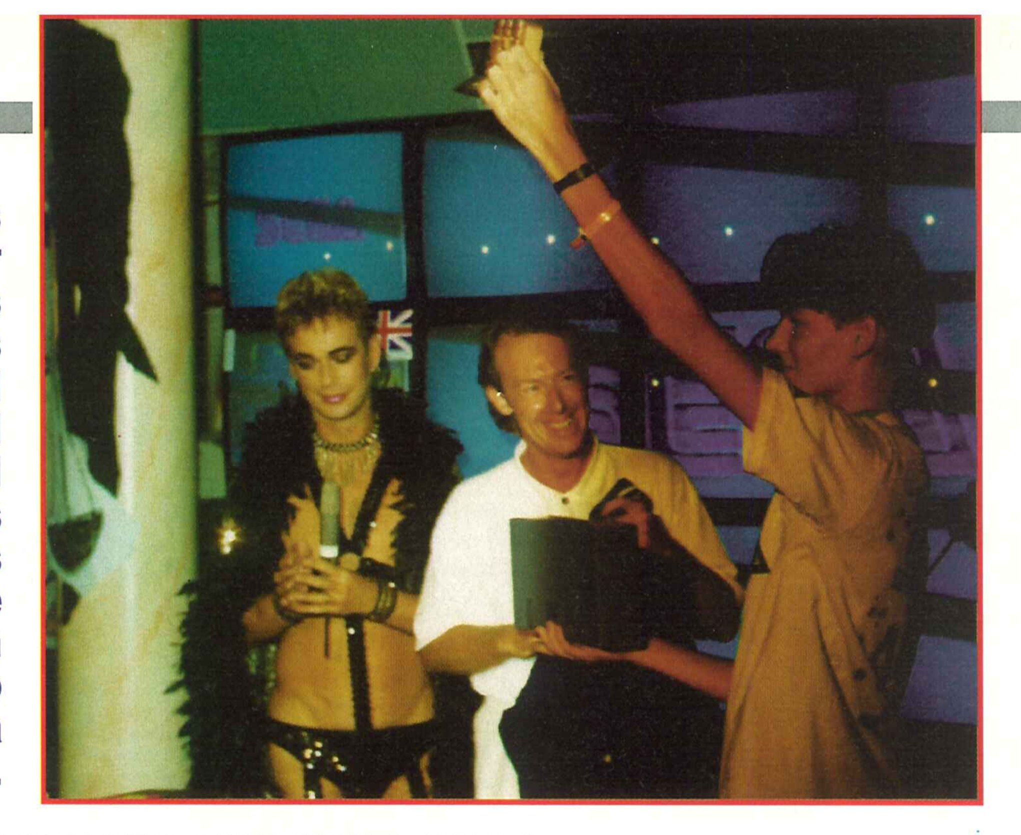
YA LO SABES, ÁNDATE CON OJO Y EN CUANTO TENGAS OCASIÓN ÁRMATE HASTA LOS DIENTES.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

El viernes 31 de Julio Londres se preparó para vivir intensamente dos excepcionales acontecimientos. El show/espectáculo de Michael Jackson y la final del campeonato europeo de los más jugones de Sega. Dos experiencias absolutamente incomparables que llenaron de emoción, gritos y mucho calor la siempre templada mentalidad británica.



CAMPEONATO EUROPEO SEGA

EL MEJOR JUGADOR DE SEGA

Al desafío europeo de Sega llegaron nueve campeones. España, Portugal, Francia, Suiza, Bélgica, Suecia, Gran Bretaña, Austria y Alemania cedieron al mejor «hombre» -de entre 13 y 17 años- que pudieron encontrar bajo, sobre, detrás o junto a una Megadrive. Debían demostrar no sólo quién era el «boss» en Consolandia sino además en que país se jugaba más y se hacía mejor. Era el segundo año consecutivo que este tipo de competición tenía lugar y a pesar de lo que podáis creer contó con una expectación mucho más que inusitada.

El espectáculo, porque no se le puede llamar de otra forma, se celebró en el exclusivo edificio de los Roof Gardens, en Kensington. La sexta planta de esta singular construcción fue acondicionada especialmente para una ocasión única.

Sus increíbles jardines al aire libre -¡en un ático!- y la sala discotequera que se había dispuesto para la final se llenaron de personalidades Sega -incluido Nick Alexander, el director para Europa-, prensa -todas las revistas del sector- y un abanico de espectadores que esperaron, contemplaron y disfrutaron de este encuentro electrónico.



Abel Bascuñana, el campeón español, posaba orgulloso junto a la camiseta con la que posteriormente compartió un bien ganado cuarto puesto. El diseño, como veis, estuvo a la orden de la velada.

ABEL, EL DUEÑO DE «SONIC»

Nuestro campeón se llamaba Abel Bascuñana, era de Lérida y tenía 14 años. Se había enfrentado a «Sonic» más de un millón de veces y aunque el erizo ya no era rival para él, nunca se las prometió felices. El personaje de color azul era suyo pero al resto de cartuchos que le esperaban en la final había que guardarles respeto. Suponemos que por eso estaba francamente nervioso, por eso, por la multitud que le rodeaba y por el par de presentadores estrella que no dejaban parar a los chavales ni por un momento.

Una enorme pantalla compuesta de varios monitores atraía la atención de todo el mundo. La parte central estaba

ocupada por una demo del cartucho o bien por la actuación de algún participante destacado. Alrededor se colocaron nueve monitores en cuyas pantallas podían seguirse las evoluciones de cada jugador que estaba representado por su bandera corrrespondiente.

Primero el Sonic, 15 minutos. Se empezaba en la tercera fase y se terminaba en el número de puntos. Luego el Road Rash, el Green Dog, un perro surfero que fue la sorpresa de la tarde y que se jugó en «chip», las pruebas del Olympic Gold y, por último, el Moonwalker. Abel se mantuvo de forma casi constante en un meritorio tercer lugar y sólo el Olympic de U.S. Gold le trajo mil quebraderos de cabeza y le llevó a una quinta plaza definitiva que supo, como se suele decir, a oro.

Había mucho nivel esa tarde frente a la Megadrive. Mucho experto suelto. El podium fue ocupado por Reza, el alemán, que se los llevó a todos de calle, Fabrice, un francés de medalla de plata y Andreas, el austríaco que ocupó el tercer puesto. Entre los tres se repartieron chaquetas de Sega, gorras y camisetas de Michael Jackson, y una especie de trofeo con las letras de Sega bañadas en los colores de los puestos. El campeón se llevó un Mega CD traído expresamente de Japón.



¡Vaya dúo de presentadores! Famosos, super conocidos en esas tierras y a cada cual más «ocurrente». El rubito domina las ondas musicales vía radio station, el otro es un singular personaje entre cuyas virtudes puede contarse no temer al ridículo.

Pero todos tuvieron su premio. Incluidos nosotros. Tras el fabuloso concierto de Michael «Black or White» Jackson, los muchachos viajaron a Barcelona para pasar un fin de semana olímpico, como espectadores de lujo de las mejores pruebas. Allí no importó la clasificación, ni el cuarto puesto de Karl, del Reino Unido, ni los sextos compartidos por Ricardo, de Portugal, y Patrick, de Suiza, ni el octavo de Frederick, de Bélgica, ni el último de Daniel, el representante Sueco.

Sólo importaron las ganas de divertirse y, por supuesto, de volver el año próximo.

LASERS & PHASERS

Castlevania II

Con este truco se le da ya el espaldarazo definitivo al Conde Drácula y toda su legión de criaturas nocturnas. Simón Belmont ya no tendrá más problemas **con este password**: PSPR VRBV U2DT RFIZ. Con él conseguirá todo lo necesario para acabar su aventura. Ya sólo queda un objetivo a la vista: el castillo.



Daniel Toledo Casado (Alcalá de Henares)







Burning Force



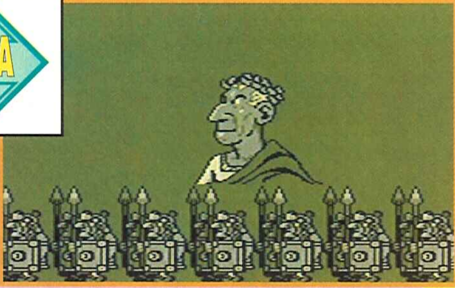
No es el mejor de los juegos de Mega Drive pero es bastante entretenido... a la vez que difícil. Para que eso no sea un problema sólo tienes que darle a **Start** en la pantalla del título y aparecerá el mensaje **"Start /Option".** Presiona **B, A, B, A, A, C, A, A** y **Start.** Conseguirás 10 vidas por cada continuación. ¡Así no hay quien pierda!



Asterix

Si queréis aumentar el número de vidas en el juego Asterix, haced lo siguiente: **En la pantalla 4-2,** o sea la de los cañones, cuando subais a la nube **nada más coger la vida volver a bajar y subid de nuevo para cogerla otra vez.** Esto lo podéis hacer cada vez que queraís. Aunque el tiempo os mate, la vida seguirá estando allí. Pero cuidado, porque el truco no vale con Obelix.

Julen Arakama Zabala (Guipuzcoa)





Factory Panic



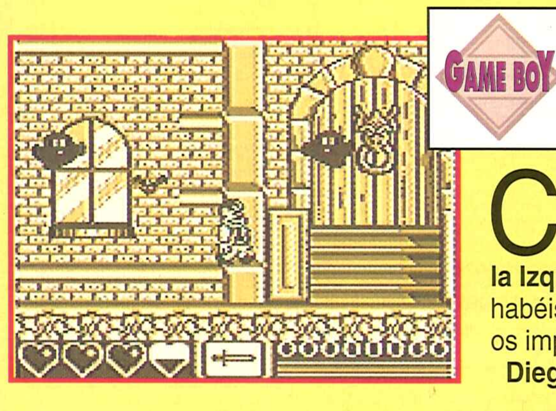


En la pantalla del título pulsa simultáneamante los botones **Arriba/Izquierda, 1, 2 y Start** pasarás a una sub-pantalla en la que podrás elegir la fase en la que comenzar, la música o incluso lo más ansiado por un consolero que se precie: inmunidad. Lo de la inmunidad úsalo cuando estés muy "quemado" del juego o si no te lo acabarás antes de lo que sería aconsejable y perderá la gracia.

Javier Selles Canto (Alicante)



The Addams Family



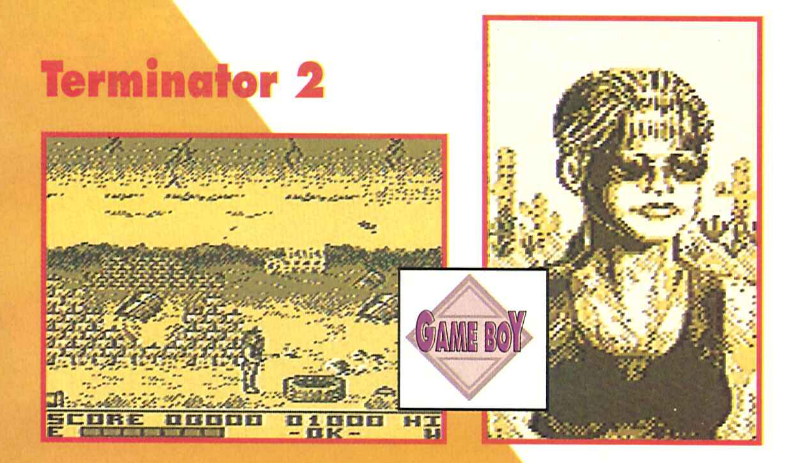
Cuando lleguéis a la juguetería, vereís una columna por la que podreís pasar. Para ello, **saltar y al mismo tiempo dirigir el mando a la Izquierda,** como si fuérais a atravesarlo. Si lo habéis hecho correctamente ya no habrá nada que os impida el paso.

Diego José Rubio Martinez (Madrid)



Poder volar, tener a Garfio en tus manos, salvar a Morticia, unir tus fuerzas a las de Robocop... Y lo más re-que-te-fantástico es tenerlos a todos en tu propio GAMEBOY. En exclusiva.
GAMEBOY
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ROBOCOP ™
Tú eres el brazo de la ley. Y a través de diez emocionantes fases avanzarás para liquidar la banda que intentó asesinarte.
ROBOCOP 2 ™
Ha vuelto para proteger a los inocentes. Y para librar a Detroit, ciudad sin ley, de la última y mortal amenaza química: el "Nuke".
THE ADDAMS FAMILY ™
Sortea todos los peligros y reune, pantalla a pantalla, suficiente dinero para salvar a Morticia de las manos de Alford.
NAVY SEALS ™
Encuentra y rescata a los rehenes de un helicóptero secuestrado y descubre además una reserva de misiles robados.
HOOK ™
Con la única ayuda de tu astucia y de Campanita, ayuda a Peter Pan en su lucha con Capitán Garfio y el primer oficial Smee.
GAME BOY
ROBOCOP
ROBOCOP 2
NAVY SEALS
The Addams Family
HOOK
ocean
ORION
TM & © 1991 TRI-STAR PICTURES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
Todos los títulos y personajes que aparecen son marcas registradas de OCEAN
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

Terminator 2



Para hacer el juego más lento en los niveles de programación mantén pulsado select. Con esto lograrás un poco más de ayuda en tu lucha contra el malvado prototipo T-1000 y así podrás salvar a la humanidad del temido día del juicio final.

Kikle Cubicle

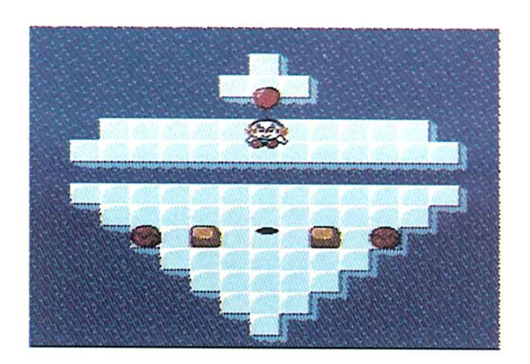


He aquí unos jugosos passwords que harán las delicias de las bestias consoleras:

1- HmrM LhBg
2- HPTI hNDJ
3- JnCQ LBCr
4- JQUP LrCH
5- KqGt hhCC
6- KRdv LNDV
7- LrFr hhCD
8- LSXq hfDG
9- MtlH LhBm
10- MTPD QfCF
11- NBqG QnBI
12- NVQZ nNDR
13- PChk QnBj

Roberto Luque (Madrid)





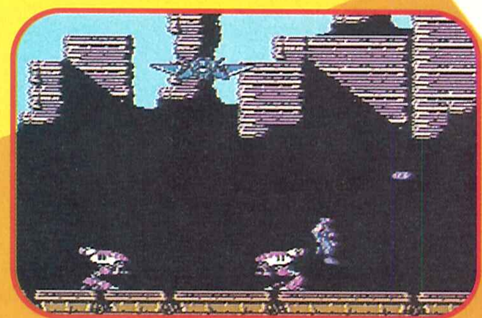
Low G Man

Abracadabra, pata de cabra. Si introducís los siguientes "passwords" lo más seguro es que accedáis hasta niveles inimaginados por vuestras limitadas mentes humanas.
¡Introducidlas, si os creéis tan valientes!

Nivel 2-1: M1CH
Nivel 3-1: FLLF
Nivel 4-1: SCRD
Nivel 5-1: MP45





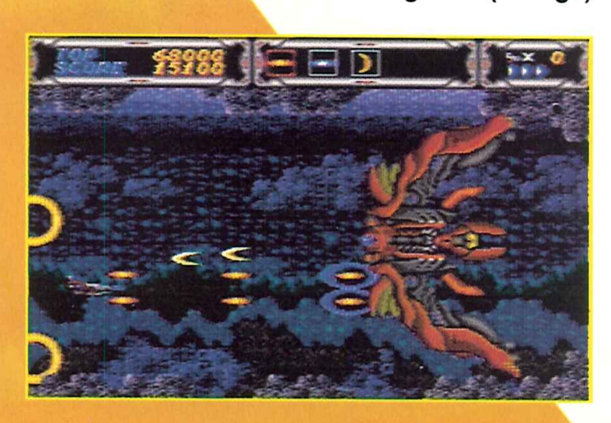




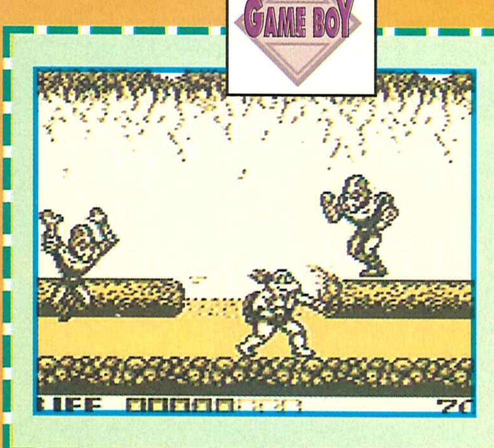
Thunder Force III

Para conseguir por tu cara bonita satélites infinitos, hazlo siguiente: pulsa 10 veces arriba, 2 veces al botón B, 2 veces abajo y 6 veces al botón B. Luego dale una o dos veces al botón A y conseguirás ayuda de inmediato. Esto lo puedes realizar infinitas veces.

Manuel Muñoz Aguado (Málaga)



Tortugas Ninja



En la pantalla en la que eliges fase pulsa select, A y B. Seguidamente aparecerá al lado del número 5 una interrogación. Seleccionándola podrás entrenarte en los tres juegos de bonus.

Olegario Pérez Moreno (Sevilla)



F-ZERO
Podrás convertirte en un auténtico piloto galáctico: agárrate fuerte porque vienen curvas... y muchas cosas más. F-ZERO es el juego en el que le sacarás todo el partido al chip MD-7. Superarás la velocidad del sonido. ¿Te atreves?

SUPER R-TYPE
Una magnífica batalla estelar. SUPER R-TYPE es el juego con más y mayores sprites. Su scroll horizontal te transportará a una batalla galáctica sin precedentes.

SUPER TENNIS
Tú eliges: pista y jugador. Puedes jugar tu sólo o con algún amigo. Saca, bolea, espera a que se confíen y remata. Voces digitalizadas, rotación de fondos y la mayor rapidez del tenis consolero, te esperan en SUPER TENNIS. Eres el amo de la pista.

SOLO PARA TU BESTIA

SUPER SOCCER
Toda la emoción de la Liga de fútbol en tus manos.
Pases, tiros a puerta , corners, remates espectaculares... Y todo en tres dimensiones.
Los efectos de ampliación y disminución de sprites te harán vivir una emoción nunca vista en los campos de fútbol.

THE LEGEND OF ZELDA
Vuelven los caballeros medievales. Ármate hasta los dientes: espada, escudo, armadura... y adéntrate en las profundidades del bosque sombrío. Supera las pruebas, aprende las palabras mágicas y al final, la gran recompensa: la victoria.

¡Prepárate! Si quieres pasar horas y horas superdivertidas y superemocionantes lo tienes fácil, porque ya empiezan a llegar los mejores títulos solo para tu Super Nintendo. Aquí te presentamos siete de los más increibles y fantásticos.
¿Estás preparado? pues, ¡Adelante!, empieza la acción...



SUPER GHOULS'N GHOSTS
Un juego lleno de fantasmagóricas situaciones, donde irán apareciendo muertos vivientes, catacumbas llenas de calaveras, espectrales almas en pena... cada pantalla más terrorífica que la anterior. ¿Te morirás de miedo?, seguro que no.





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41





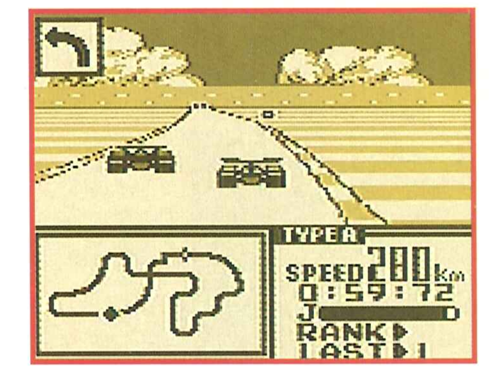
SUPER MARIO KART
Mario, Luigi, Koopa, la princesa Daisy, la seta y Bowser se enfrentan en una divertidísima carrera de karts.
El primero que atraviese la línea de meta tendrá su recompensa.



F-1 Race



Si deseas aumentar la velocidad que aparece en la presentación de cada coche, debes **chocarte contra otro vehículo.** Entonces la velocidad que aparece como "MAX" aumentará hasta los **380 kilómetros por hor**a, y la que pone "YET" lo hará a **330 kilómetros por hora** -sea cual sea el coche que hayas elegido-.



Ruben Serrano (Madrid)

Herzog Zwei

MEGADRIVE

Tiene el nombre más raro de toda la abundante "juegoteca" de Sega y además es un estupendo shoot'em up. Para llegar **al nivel 32**, el último, y dejar boquiabierto hasta a tu mismíisimo hermano, introduce este código:

-JLOIGLAOKN-



Low-G-Man

Si deseas ver el final del juego- ¡Ahhh...canalla!- intoduce como clave: **YES y el símbolo del corazón**. Pero si a tí lo que te va es enfrentarte al peligro "a pelo" y quieres ver el final por tus propios medios usa la clave: **SHOT**. Con ella conseguirás **99 vidas, boomerangs, waves, fireballs y bombas...**¡Casi nada!

NINTENDO



Slider

GAME GEAR

¿Qué?, ¿queréis códigos?, ¿necesitáis pasar imperiosamente al siguiente nivel de este endiablado juego de baldosas?, ¿se os acabado las fuerzas, la moral, la resistencia y todo lo que tenga que ver con el espíritu de los que no se rinden jamás?...Pues no perdáis la calma que no pasa nada. Gracias a la maravillosa recopilación de códigos de Amadeu, todo saldrá adelante. Incluso lo vuestro. ¡Tomad nota!.

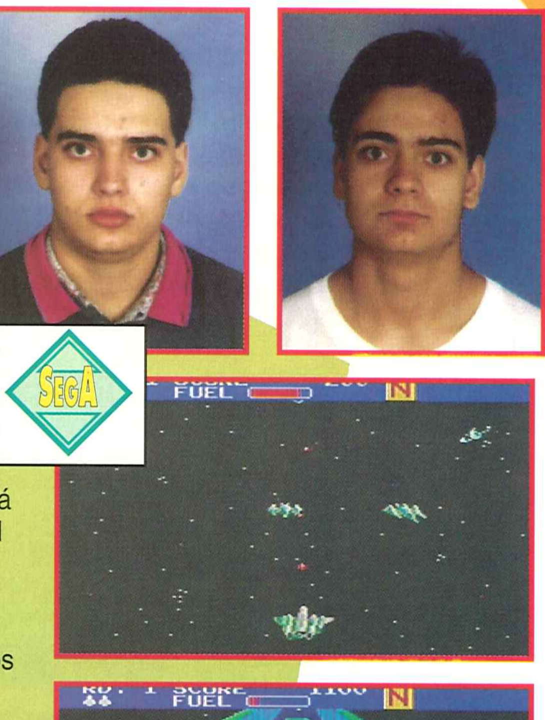




Amadeu Bosch (Barcelona)

AJCL	JLLP	LANI	JEJG	JPJB	JEPM	JPPH	PAJI
JJLN	CCAE	ACEG	ANAN	AGCI	ANCD	CGEM	ECAG
CAAC	LCJG	JCNI	JNJP	JGLK	JNPF	LGNO	NCJI
LAJE	AAEE	ALEP	AECG	APCB	CEEK	EAAE	ELAP
ACAC	JANG	JLNB	JELI	JPLD	LENM	NAJG	NLJB
JCJE	AJEN	ACGI	ANCP	CGAI	AGEK	EJAN	ECCI
ALAL	JJNP	JCPK	JNLB	LGJK	JGNM	NJJP	NCLK
JLJN	AAGG	ALGB	CEAG	AEEI	APED	EACG	ELCB
ACCE	JAPI	JLPD	LEJI	JENK	JPNF	NALI	NLLD
JCLG	AJGP	CCEI	AGAG	ANEB	AGGM	EJCP	GCAI
ALCN	JJPB	LCNK	JGJI	JNND	JGPO	NJLB	PCJK
	CAIG	AEAE	APAP	AEGK	APJF	GAAG	

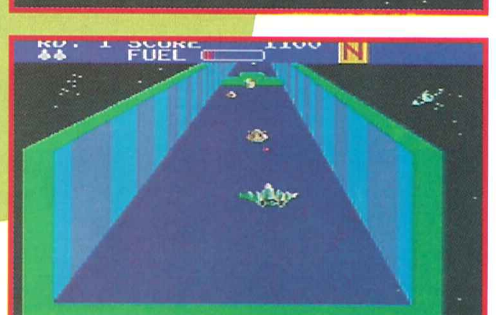
Zaxxon 3-D

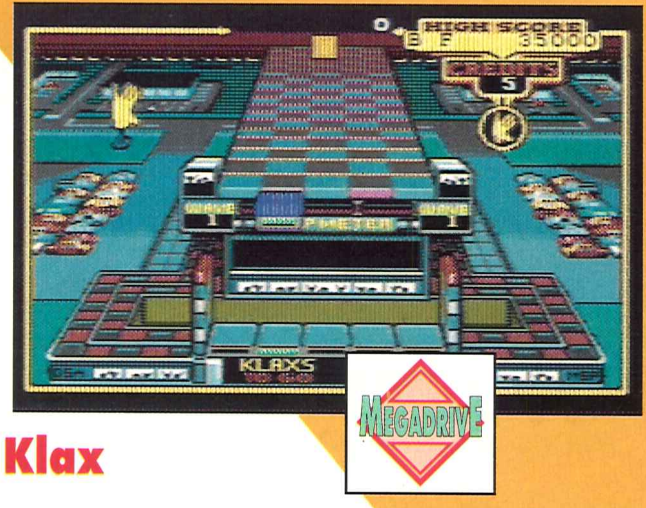


Bien, os vamos a desvelar el secreto. No aguantamos ni un minuto más.

Aunque no tengáis las gafas de colores que permiten ver en tres dimensiones, podéis jugar al Zaxxon 3-D. ¡Sí!, ¡lo que oís!. Con sólo **presionar el botón de la pausa** en la Master accederéis a un menú secreto que os permitirá **modificar la perspectiva del juego**. Para que lo disfrutéis dentro o fuera de la acción o para que podáis seguir jugando después de que se os pierdan las gafas.

Los responsables de este auténtico caso de destape son **los hermanos Flores Pérez, Daniel y Manuel,** que para evitar disputas han decidido enviarnos sus dos fotillos. Y claro, nosotros no queremos crear rencillas familiares...





Klax

Cuando te hayas cansado de este fenomenal juego-cosa bastante difícil- y quieras probar otra partida bastante más complicada, pulsa el pad de este modo: **Arriba-izquierda y A, B y C mientras presionas Start** en la pantalla de presentación. Según sea tu versión, la de Namco o la de Tengen, el truco funcionará o no.





Carmen Sandiego

Aquí tenéis algunas contraseñas de este nuevo y alucinante juego con las que recorreréis todo el mundo y todas las épocas:

1.........Investigador del tiempo: **T M F L K L B**
2.........Inspector del tiempo: **D B K B L B N**
3.........Detective del tiempo: **X L W X M R N**
4.........Gran detective del tiempo: **L M W H F J F**



Victor Valero (Madrid)





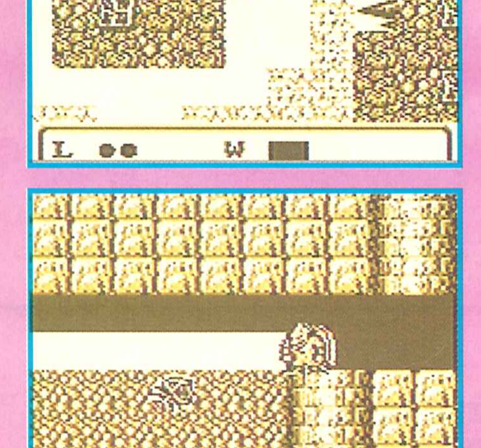




Gargoyle's Quest

Sobre este sensacional juego han llegado infinidad de **"passwords"** a cuál mejor. Pero a ver si alguno de vosotros, taimados lectores, mejora éste, con el que iréis al último pueblo con el máximo de vidas, dinero y armas.
N P A N - R R X Y



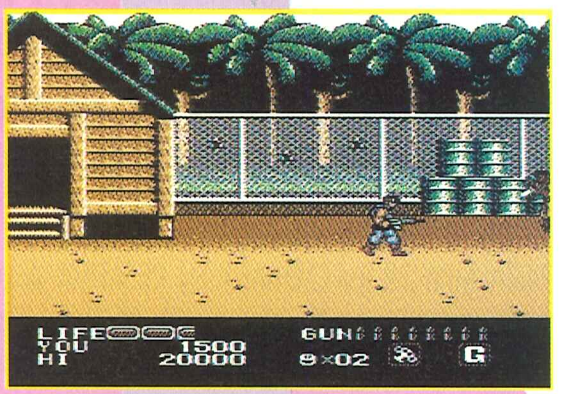


P.O.W.

Mete en una coctelera el Commando, el Double Dragon y a SNK ¿qué tenemos?...Un juego alucinante. Pero si a este explosiva combinación le añadimos 20 jugosas vidas, ya se rozaría la ilegalidad. Para hacerlo realidad, en la pantalla de presentación pulsa **A, B, B, arriba, arriba, abajo, izquierda y start.**







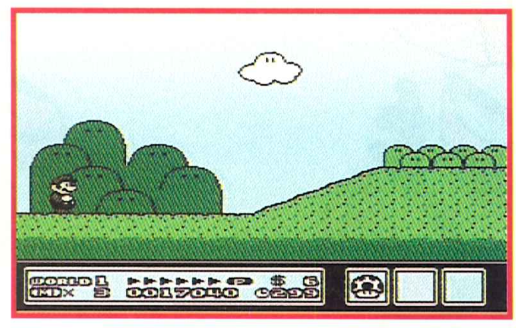


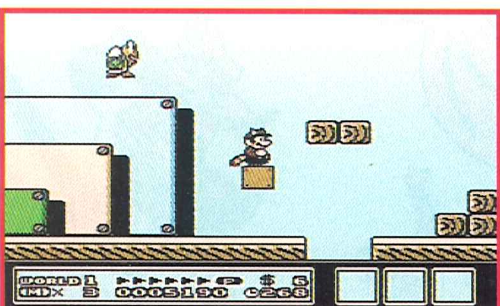
Golen Axe II

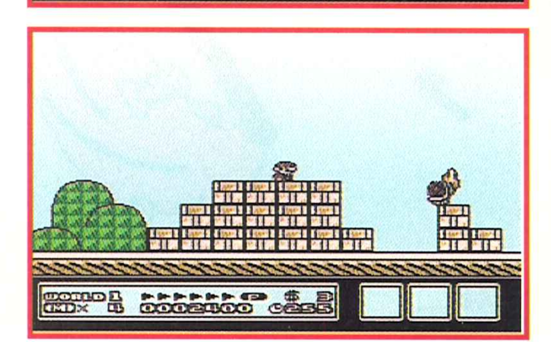
Cuando llegues al algún enemigo final de fase, **pulsa el botón A** y sigue luchando. Después de derrotar al enemigo, suelta la tecla A cuando entres a la fase de bonus. Ahora viene lo bueno: **no ataques a ninguno de los duendecillos de esta fase.** Cuando comience el siguiente nivel dispondrás de una alucinante **colección de conjuros mágicos**. No uses demasiados a la vez o el juego se detendrá.













Super Mario III

Este truco sucede en la pantalla 2-2. Casi llegando al tubo del final para coger una carta, hay cuatro piedras montadas una encima de la otra. Bien, **golpea el signo P** que hay escondido en las dos primeras piedras y vete rápidamente a esas cuatro piedras, **que ahora son monedas.** Si coges las cuatro, empezando por arriba, cuando cojas la carta te aparecerá **una seta blanca** -esto ocurre en el mapa- que contiene un ancla que parará el movimiento de las naves finales.

Manuel Pérez Muñoz
(J. de la Frontera)

Space Harrier

Un clásico de Sega en tu consola de NEC ¡Menuda contradicción! ¿Verdad?. Introduce en la tabla de máximas puntuaciones: "MD". Ahora ve a la opción MODE de la pantalla del título. Podrás elegir entre 3 ó 5 vidas; nivel fácil, normal o difícil, y hasta el nivel de sonido. Si lo prefieres pon "CNT" para continuar el juego en los niveles 6, 12 y 18.

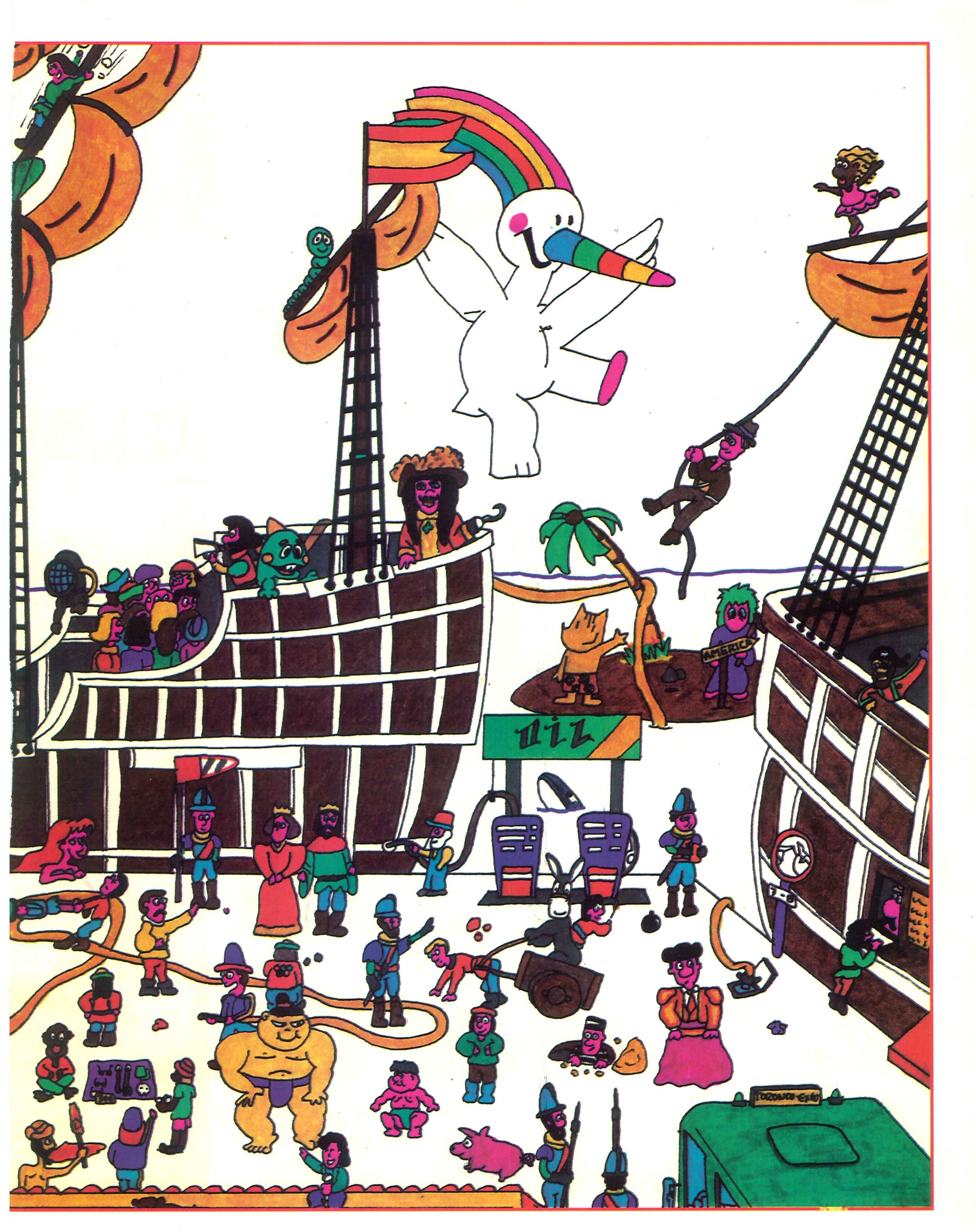


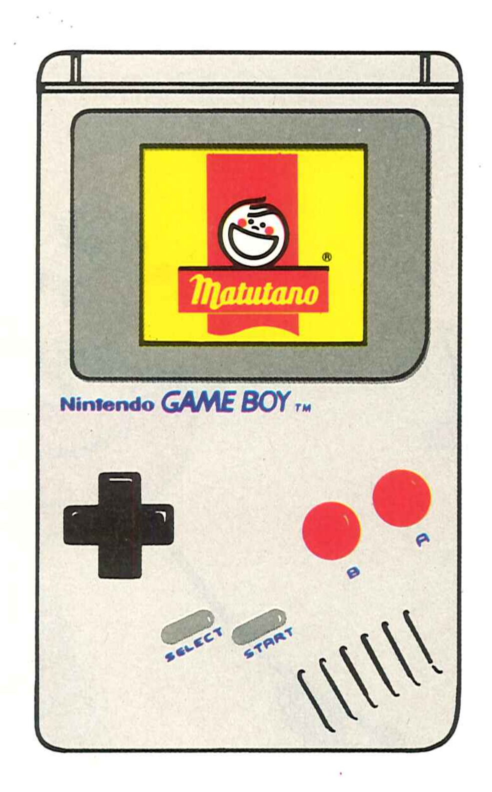
CEMECECES

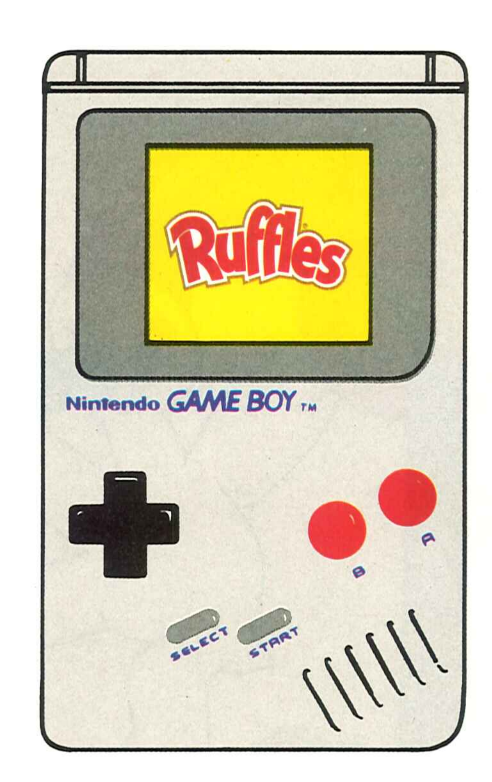


En Hobby Consolas, como nos va la marcha y a veces nos gusta hacer cosas raras, hemos querido sumarnos a la celebración del 5º Centenario del Descubrimiento de América.

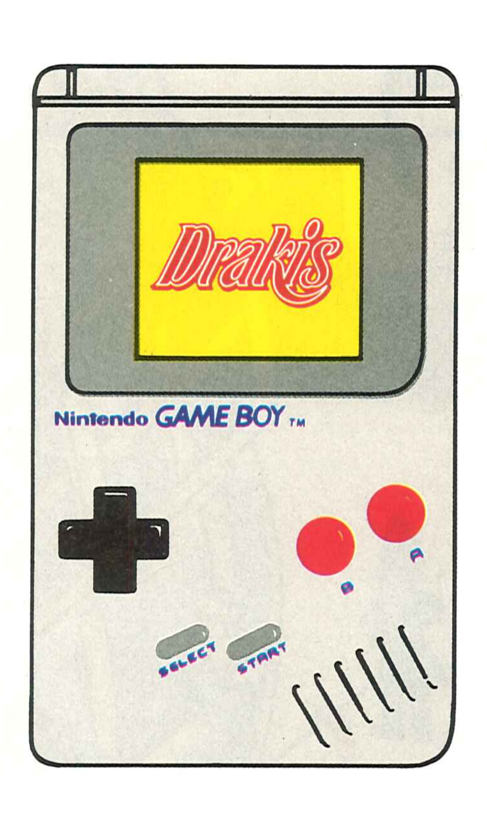
Por eso hemos preparado este curioso dibujo en el que personajes de distintos juegos consoleros se preparan para zarpar rumbo a lo desconocido. ¿Serás capaz de "descubrirlos' a todos?. Para ponértelo más fácil te damos algunos nombres: Spiderman, Los Simpsons, Mario... pero aún hay muchos más que deberás encontrar por ti mismo. De todas formas ¡no digas que este mes no está fácil!


AMERICA













MUY PRONTO GANARAS











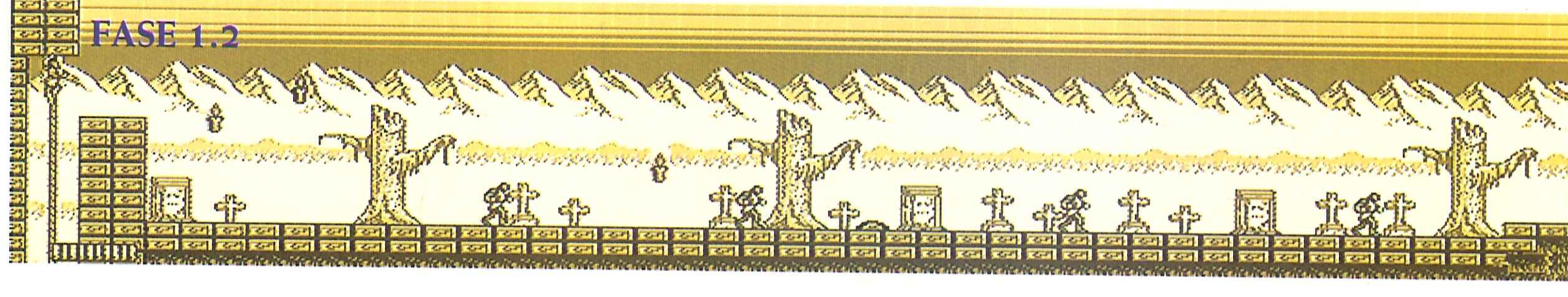


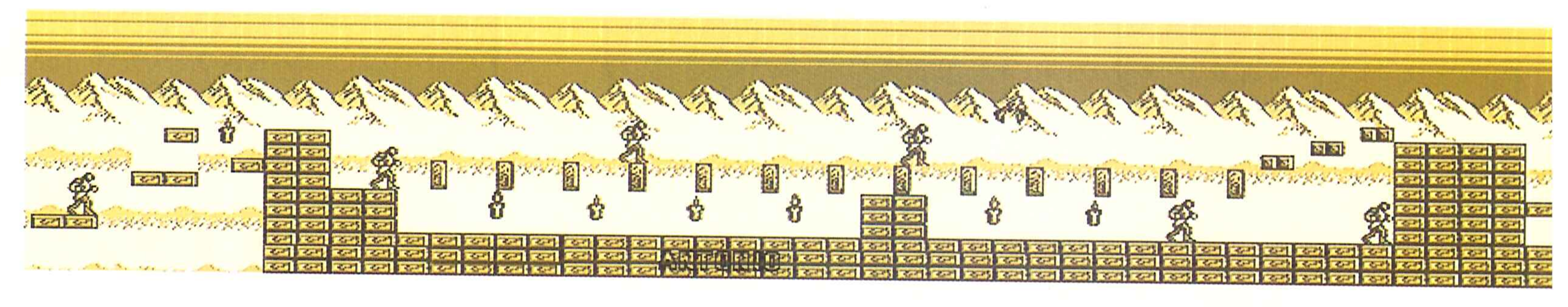
A TOPE CON MATUTANO
¡SIGUENOS!

GAME BOY

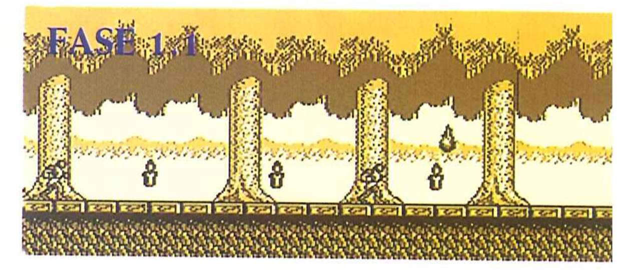
The Castlevania Adventure

Un hombre, un latigo, un buen puñado de coraje y un único objetivo: atravesar los cuatro niveles repletos de vampiros, monstruos, fantasmas y trampas que nos separan del mismísimo Conde Drácula para enfrentarnos a él y poder acabar definitivamente con su maldad .





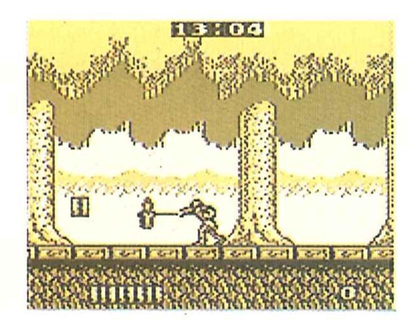
Castlevania es un juego trepidante. Pero no por su rapidez o dinamismo sino más bien por su puro nervio.



Simon, nuestro amiguete caza-vampiros, está dispuesto a hacer cualquier cosa con tal de destruir al príncipe de las tinieblas.

Afortunadamente para todos, para afrontar tan complicada misión cuenta, -además de con este sensacional Acaba con... que le hemos preparado-, con **tres vidas** cuya resistencia se indica en una barra de energía, que podrá reponer por medio de los **corazones** que se encuentran **tras unas antorchas** que hay repartidas por el mapeado.

En estas antorchas nuestro héroe también podrá recoger **vidas extras, monedas** que suman puntos, **cruces doradas** que proporcionan inmunidad temporal, o unas imprescindibles **bolas de cristal** que hacen aumentar el poder de nuestro látigo. Pero no son los únicos objetos. Hay **estrellas** y algunas



cosillas más que no os diré por aquello de guardar la emoción, pero que son muy, muy importantes.

Para abrirnos paso a lo largo de cada nivel disponemos de un **tiempo limitado** -será para que no nos durmamos en los laureles- aunque realmente es más que suficiente y, salvo en casos extremos, no creo que debamos preocuparnos demasiado por este pequeño detalle.

NIVEL 1

El juego comienza en **los alrededores del castillo.** Nuestro hombre debe dirigir sus pasos hacia la derecha lo más rápidamente posible. **Un truco:** si queréis conseguir **una vida extra** en esta primera toma de contacto, debéis **dar con el látigo a todas las antorchas**, excepto **la primera**, hasta que veáis que cae el esperado icono.

En las demás antorchas encontraremos **dos bolas de cristal**, pero es importante que no nos toque ningún bicho en esta primera zona para conservar el poder de lanzar bolas de fuego que más adelante nos serán de mucha utilidad.

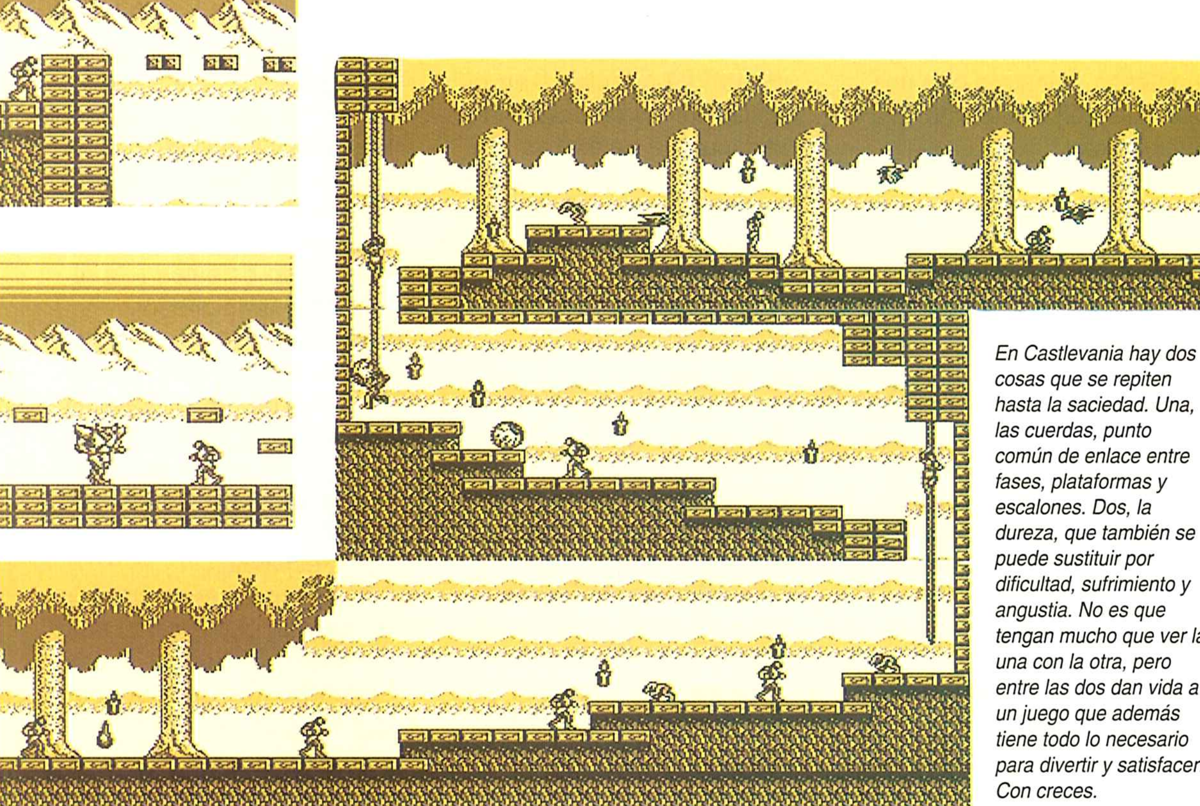
Los principales enemigos de este nivel son los **Madmans**, unos seres que caen del cielo en forma de bola y que no cesan de perseguirnos hasta que les paramos los piés. También hacen su aparición **unos encorvados animalejos** que precisan de dos disparos, (eso sí mientras nos agachamos), para convertirse en polvo.

Si ya habéis hecho vuestros primeros pinitos en esto del disparo, tan sólo os resta **escalar por la cuerda** que véis al fondo.

Lo primero que veréis es **un gran ojo** dispuesto a arroyarnos si no lo reventamos antes. Antes de la segunda cuerda y escondidas en sendas antorchas, encontraremos **la ansiada vida extra y una cruz dorada.**



Simon afronta su primera batalla contra el Conde Drácula con la vista puesta en una sóla cosa: sorprender.



En Castlevania hay dos cosas que se repiten hasta la saciedad. Una, las cuerdas, punto común de enlace entre fases, plataformas y escalones. Dos, la dureza, que también se puede sustituir por dificultad, sufrimiento y angustia. No es que tengan mucho que ver la una con la otra, pero entre las dos dan vida a un juego que además tiene todo lo necesario para divertir y satisfacer. Con creces.

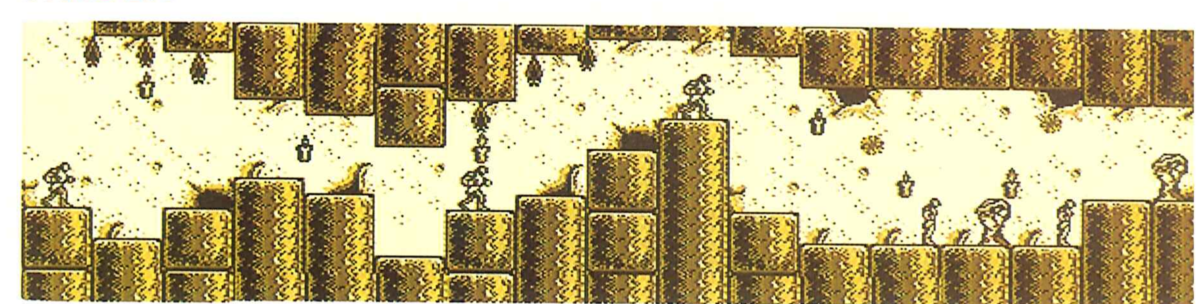
Cerca del cementerio, que es el paraje que viene a continuación, veremos unos «simpáticos» **halcones** que planerarán hasta nosotros.

Suerte que ya no nos los encontraremos nada más en esta zona.

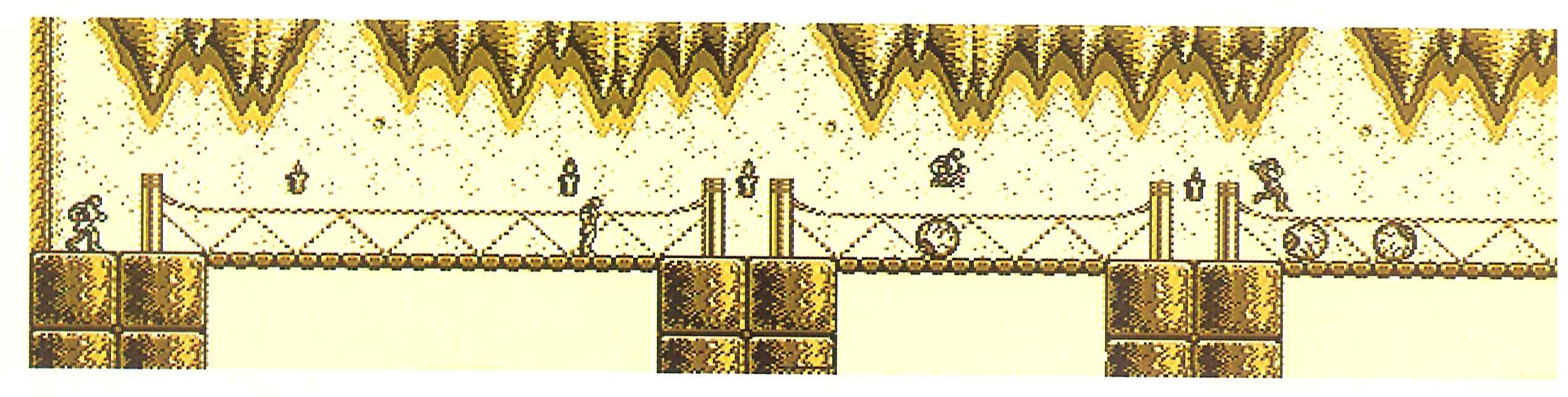
Seguimos ascendiendo y

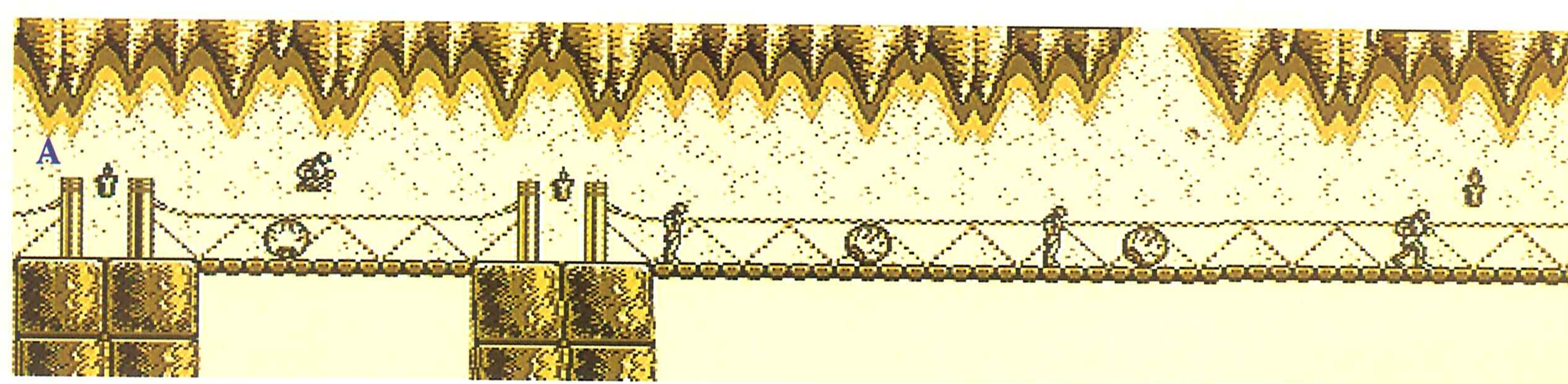
FASE 2.1

En la segunda fase abundan las antorchas y los grandes ojos rodantes. Aprovéchate de las primeras porque siempre podrás encontrar armas, energía o incluso vidas. Pero cuídate de los segundos porque además de pesados son bastante eficaces.



FASE 2.2





llegamos a un punto en el que veremos **una antorcha** aparentemente inalcanzable por mucho que saltemos desde el pedestal donde nos encontramos. Pero si nos hicisteis caso y todavía podéis **lanzar olas incendiarias**, nada más soltar una veremos cómo cae al suelo otra **vida extra.**

Más adelante pasaremos una zona en la que las plataformas **se desploman** bajo nuestros pies y llegaremos a un lugar en el que debemos **saltar de losa en losa**, para lo que es necesario que sólo nos apoyemos en un pie y saltemos con cuidado a la siguiente losa.

Pasaremos a una habitación en la que, **una vez rota la antorcha y cogida a bola de cristal que parpadea,** aparecerá Gobanz, un gigantesco monstruo que nos atacará golpeándonos con una hacha.

Cuando veamos que se acerca demasiado o que nos va ha acorralar, debemos **subir a las plataformas superiores**, donde su mortífera arma no podrá alcanzarnos.

Tras **unas cuantas docenas de latigazos** (aquí es donde mejor se aprecia la utilidad del latigo místico) veremos cómo explosiona, dejándonos el paso libre hacia el castillo deDrácula.

La estructura de Castlevania es bastante singular. Combina fases lineales con otras muy enrevesadas.

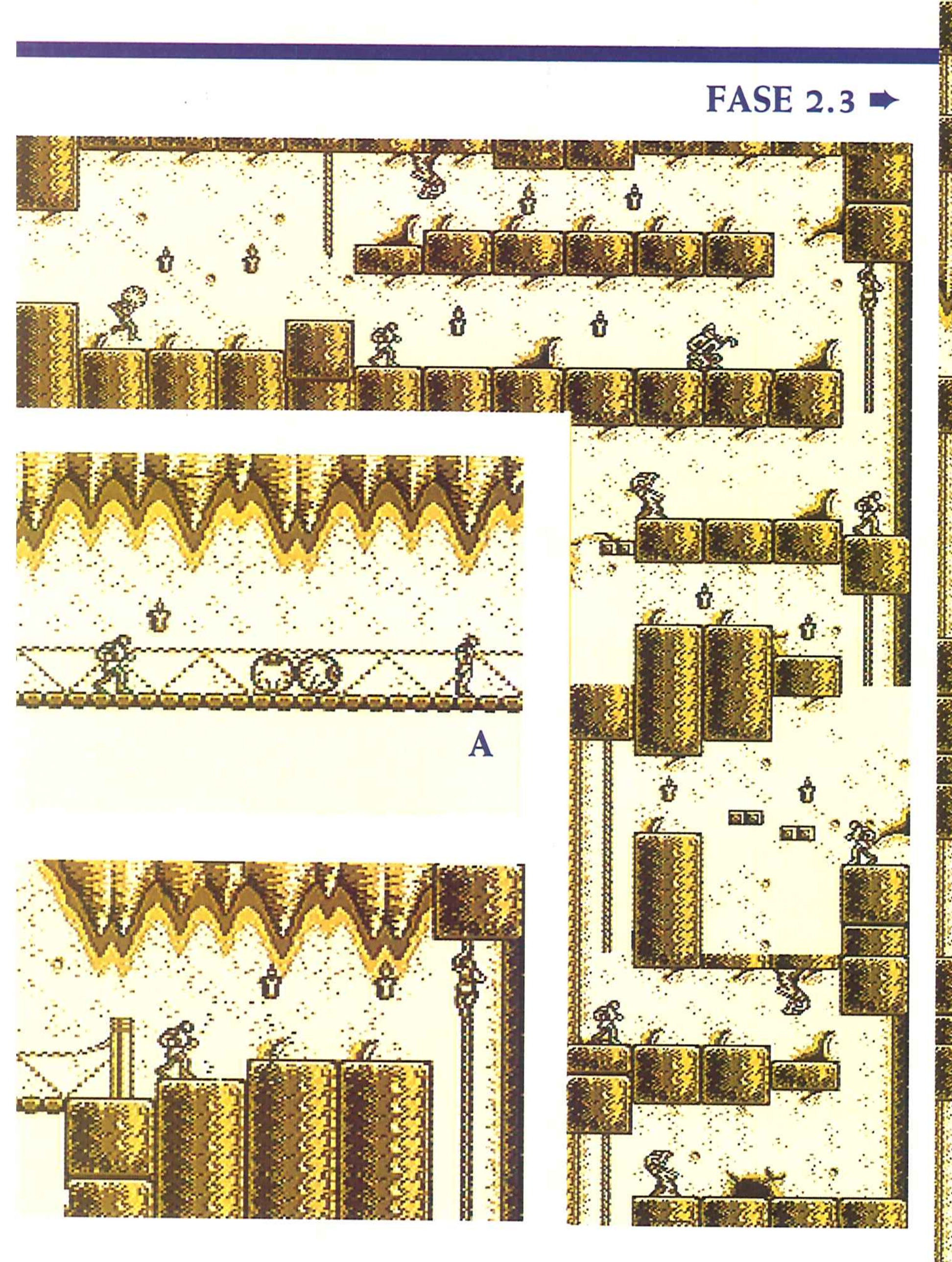
NIVEL 2

Simon se adentrará en el castillo por **las catacumbas**, plagadas de **vampiros** dispuestos a no dejarnos ni una gota de nuestro vital líquido rojo, e infectadas de **Punaguichis**, especie de bocas gigantes que escupen sin descanso bolas asesinas, y que tras **cuatro latigazos** (o dos con el látigo místico) acabaremoscon ellos.

Tras avanzar un trecho, se nos ofrecerán dos alternativas, de las cuales escogeremos **el camino superior**, que únicamente está defendido por una de esas bocas lanza-bolas, y donde encontraremos **dos corazones.** Bajamos por la cuerda y tras acabar on otra Punaguchi **descenderemos por la plataforma** con cuidado de saltar cuando estemos a la altura del pasillo inferior.

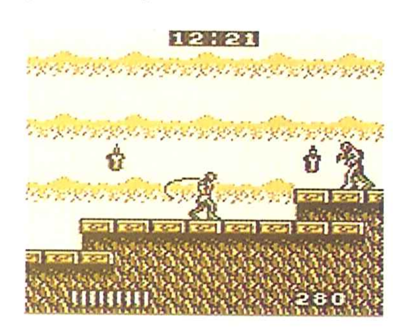
Seguimos avanzando por otra estancia con suelos rompedizos hasta llegar al **puente colgante**; en esta zona nos atacarán los enormes **ojos**, que se acercarán hacia nosotros de frente y por la espalda.

Cuando nos venga uno por la espalda, rápidamente **nos daremos la vuelta** y nos agacharemos para acabar con él de **un certero latigazo.** Pero si nos viene de frente, debemos saltar sobre él cuando esté lo suficiente-



mente cerca, pues cuando explota arrastra un trozo de puente, con lo que **se nos cortará el paso.**

Tras superar este largo puente bajaremos a una ha-



bitación con tres losas de las que se caen al pisarlas. Si calculamos bien nuestros saltos, y logramos alcanzar **la antorcha de la derecha,** seremos recompensados con otra **vida extra.**

Tras ésto, en el suelo de la habitación veremos dos posibles caminos. Elegiremos **el de la derecha,** y en la siguiente estancia escogeremos **la cuerda de la izquierda.** Si escogemos cualquier otra combinación con las cuerdas, volveremos a la misma habitación una y otra vez.

Tras este pequeño acertijo bajamos a una pantalla con un **Big Eye**, al que golpearemos cuando esté **en la tercera baldosa** para que se nos abra camino hacia una pantalla secreta en la que entre otras cosas podremos coger **una vida extra.** Bajamos dos pantallas más, hasta llegar a vernos las caras con dos guardianes que nos lanzarán **boomerangs**.

Cuando hayamos acabado con ellos, bajaremos por la cuerda (si subimos por ella volveremos al mismo sitio) y caeremos en una estancia **con cuatro agujeros y una antorcha.** Rompemos la antorcha, y tras coger la bola de cristal flasheante, veremos cómo van apareciendo los **Under Mole,** extraños bichejos parecidos a las ranas en cuanto apariencia y comportamiento, pero de una ridícula resistencia, puesto que podremos acabar con ellos de **un simple latigazo**. El truco para acabar con esta legión de bichos saltarines consiste en colocarnos en **el medio-derecha de la segunda losa** contando desde la izquierda, disparando sin parar hacia el bicho que va a salir, y moviéndonos ligeramente a la izquierda cuando asomen la cabeza por el agujero central para que no caigan sobre nosotros. Tras destruir esta plaga de bicharracos pasaremos a **las mazmorras el castillo.**

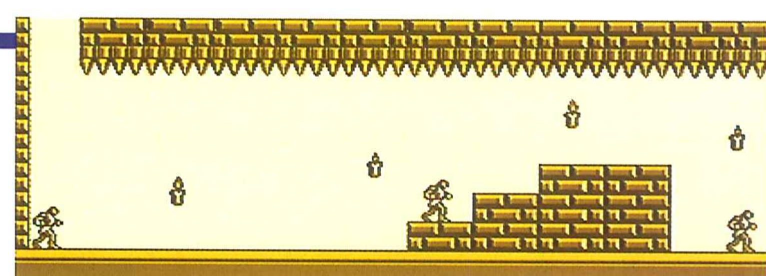
NIVEL 3

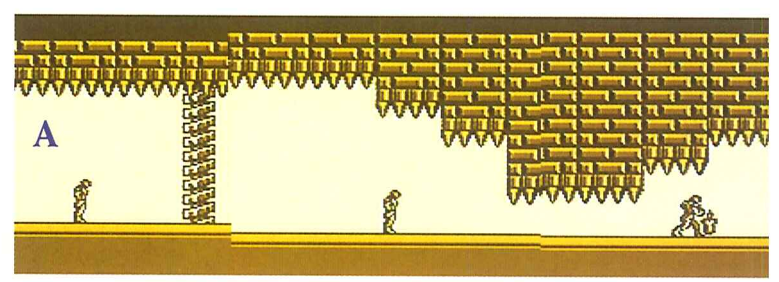
Como macabra novedad veremos que todo el techo de las mazmorras está repleto de **afiladas estacas de acero**, dispuestas a cabar con una de nuestras vidas al minimo roce. Pero ésto no sería mayor inconveniente si no fuera



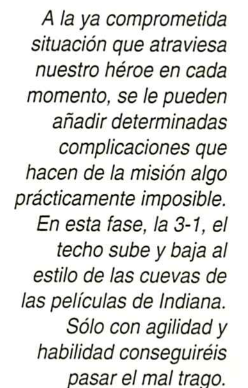
La última parte del segundo nivel es sin duda una de las más peliagudas.de todo el juego. Aunque a priori parece muy asequible, en realidad no deja ver la cantidad de peligros que posee: manos que todo lo destrozan, energúmenos duros de pelar y una rana invencible.

FASE 3.1





FASE 3.3

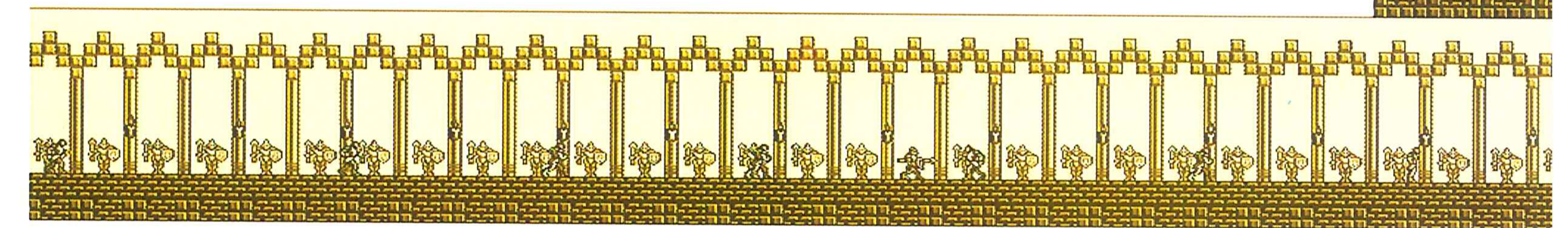


A la ya comprometida situación que atraviesa nuestro héroe en cada momento, se le pueden añadir determinadas complicaciones que hacen de la misión algo prácticamente imposible. En esta fase, la 3-1, el techo sube y baja al estilo de las cuevas de las películas de Indiana. Sólo con agilidad y habilidad conseguiréis pasar el mal trago.



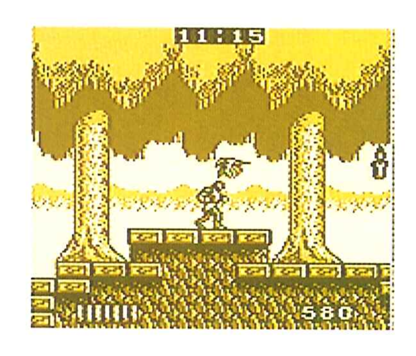
Aferraos con fuerza al látigo místico, apretad los dientes y no soltéis el botón del salto ni por un instante.

FASE 4.1



porque en cuanto avancemos un poco veremos cómo este **mortal techo** va cayendo sobre nosotros con muy malas intenciones. Para evitar una muerte segura, debemos **avanzar rápidamente** hasta llegar a una **especie de tornillo**, al que destruiremos con **cuatro latigazos** para detener el mecanismo. Avanzamos otro trecho y se repetirá la misma situación, pero debemos **colocarnos en el hueco del techo**, agachados hasta que pase el peligro, para repetir posteriormente la misma jugada con otro tornillo.

Luego seguimos avanzando sin parar ni siquiera para romper las antorchas hasta colocarnos **bajo el segundo hueco del techo** y volver a romper otro tornillo gigante.

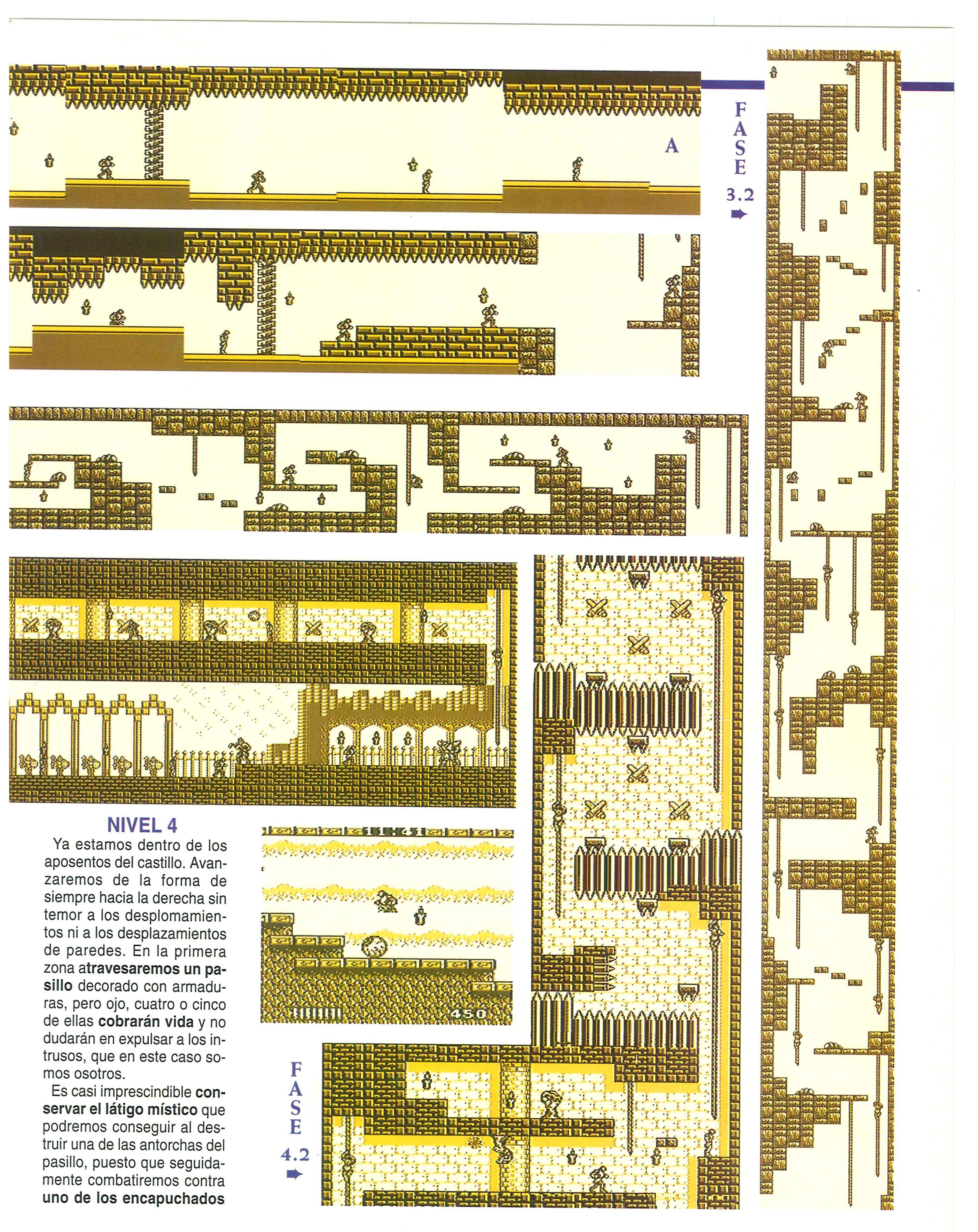


Una vez superada esta zona, preparaos para lo que se os viene encima: debemos subir a toda pastilla de cuerda en cuerda **hasta la cima de la pantalla** bajo peligro de que el suelo cubierto de cuchillas de acero nos hagan picadillo. Por si fuera poco debemos destruir a **los gusanos reptantes**, quienes se convertirán en olas que rodarán hacia nuestros piés si no somos rápidos con el látigo.

Tras llegar hasta arriba se repetirá esta situación, pero hora con la pared arrinconandonos **hacia la izquierda,** y con la aparición de más Madmans que nos pondrán las cosas mas difíciles, por lo que no debemos **detenernos ante nada**, ni distraernos en romper las antorchas.

Al final subiremos por una cuerda, pero si desde ella y estando de la mitad hacia arriba **nos lanzamos contra la pared de la derecha**, veremos cómo por arte de magia atravesamos la pared, apareciendo en una **pantalla secret**a con **una vida**.

Continuamos nuestro camino hasta llegar a la pantalla final, en la que tras coger la bola de cristal arpadeante aparecerá el **Death Bat**, un gigantesco y **esquelético vampiro** dispuesto a llevarse toda nuestra sangre. Para acabar con él nos colocaremos **en el suelo**, esperando a que se lance hacia nosotros en picado, momento que aprovechamos para esquivarle y atacarle en su embestida. Tras varios intentos acabaremos con él.



NIVEL 4

Ya estamos dentro de los aposentos del castillo. Avanzaremos de la forma de siempre hacia la derecha sin temor a los desplomamientos ni a los desplazamientos de paredes. En la primera zona a**travesaremos un pasillo** decorado con armaduras, pero ojo, cuatro o cinco de ellas **cobrarán vida** y no dudarán en expulsar a los intrusos, que en este caso somos osotros.

Es casi imprescindible **conservar el látigo místico** que podremos conseguir al destruir una de las antorchas del pasillo, puesto que seguidamente combatiremos contra **uno de los encapuchados**

lanzadores de boomerangs, y contra otro Gobanz idéntico al del primer nivel.

Subimos por la cuerda y atravesaremos un peligroso y estrecho pasillo con cuatro **bocas lanza-bolas** que deberemos eliminar.

FASE 4.3

veremos otra exactamente igual, sólo que ahora iremos **hacia la zquierda,** y pasaremos a una habitación con dos lanzadores de boomerangs.

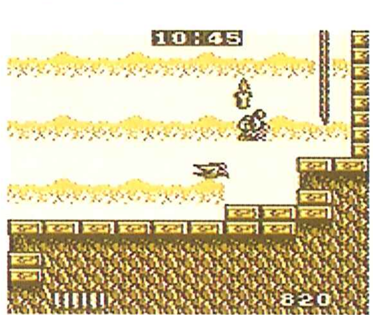
La siguiente habitación tiene **tres plataformas y una boca a la zquierda**. Lo primero que haremos será destruir todas las bolas que lance, hasta despejar la estancia, y luego rápidamente saltaremos a la **primera pla-**

si saltamos al pasillo central desde el descenso de la plataforma superior. Así llegaremos **al combate final y decisivo:** Simon vs Dracula.

El Conde aparecerá sobre



Una última duda nos asalta en este momento: ¿se sufre Castlevania o se juega Castlevania?. Dependerá de ti.



Tras ello subiremos y atravesaremos otra estancia **hacia la derecha** para volver a subir hacia una extraña habitación tapizada de pinchos y con **dos plataformas,** una que se mueve verticalmente y otra que lo hace horizontalmente.

Desde lo alto de la cuerda nos lanzaremos hacia la horizontal cuando se acerque, para desde ella saltar a la vertical y a su vez saltar al **suelo firme de arriba,** donde pasaremos a otra habitación parecida, pero con tres plataformas de recorrido vertical. Allí debemos apoyarnos y saltar de a en otra hasta alcanzar **la salida.**

Cuando pasemos esta sala

taforma para destruir **la última boca** que nos queda. Subimos, y tras liquidar a otro encapuchado enamorado de Australia tendremos que pasar **tres estancias mecánicas** en la que aparecerán y desaparecerán estacas de las paredes como si de una pelicula de Spielberg se tratara. Éstas, una vez saltadas nos servirán de escalera improvisada. Tras ésto nos espera el plato fuerte: nada más y nada menos que tres acorazados obanzs nos separar de Drácula. Sin comentarios.

En la solitaria habitación siguiente podremos **curarnos de nuestras heridas y conseguir una bola de cristal**

la plataforma central izquierda y tras lanzar conjuntos de **cuatro bolas,** desparecerá para materializarse en las plataformas **central derecha, superior central e inferior central,** para volver a repetir el ciclo.

La técnica para acabar con él consiste en colocarnos agachados **en las plataformas inferiores**, y saltar disparando **después de que nos lance sus olas diagonales** cuando esté en las plataformas de los laterales, escondiendonos de sus disparos en las plataformas inferiores laterales.

Tras muchos **intentos y latigazos** conseguiremos acabar con su barra de energía.

Pero la cosa no ha hecho más que empezar, puesto que ahora se convertirá en un **peligrosísimo vampiro gigante** que volará de un lado a otro de la pantalla lanzándonos cada cierto tiempo **grupos de tres vampiritos,** a los que también podremos eliminar. Pero es más aconsejable que nos centremos **en restarle energía a Drácula.**

Si conseguimos destruirlo, seremos merecedores de entrar en la leyenda de los caza vampiros para toda la eternidad.

Y no nos cabe la menor duda de que lo vamos a conseguir.

Antonio Dos Santos

CHUCK ROCK

ROMPE CON TODO

¡Unga Bunga!. Chuck Rock está que lo rompe.
Su chica ha sido raptada por el indeseable Gary Gritter.
Las pruebas para rescatar a Ophelia son cinco durísimas fases infectadas de dinosaurios trastornados.
La cosa se pone difícil. Hace falta mucho estómago para un trago tan duro.
¡No te faltará!.



Unitros

¡Qué LOCURA!

GAME BOY ME VOY

Nintendo tiene nueva consola. Se trata de una nueva llevable, la más llevable (Game Boy , Me voy..., ¿comprendéis la estupidez), y en ella dispondremos de varias pantallas en las que podremos jugar con dos cartuchos a la vez o apagarla y tirarla a la basura directamente.





LA SERENITA 2: REVENGE IN HOBBY CONSOLAS

Hobby Press Films, culpable de la realización de películas-cartucho como "Peter Pong" o " El Libro de la Sabana" ha producido la segunda parte de la famosa "Serenita", éxito rotundo de taquilla en las navidades del 36.
En esta ocasión, la historia narra las aventuras de JL "Skywalker", The Elf, Giancarlo Vialli y El Consolero Enmascarado en la redacción de Hobby Consolas, que ha sido invadida por los directores de todas las distribuidoras de consolas en España. ¡¡¡Una auténtica pesadilla!!!

TOOTHTEEN, EL CASTOR

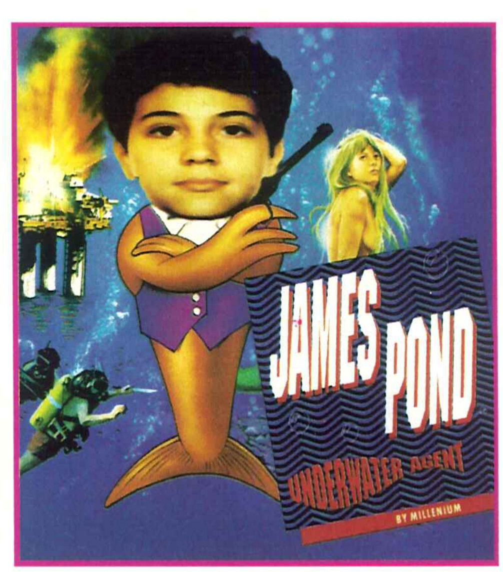
Directamente del "coco" de un tal Arturito el Magnífico hemos recibido la buena nueva de una mascota que es capaz de roer almendrucos de siete maneras distintas. No, no hemos recibido otra mascota más fea.

Arturo Carpintero (Madrid)



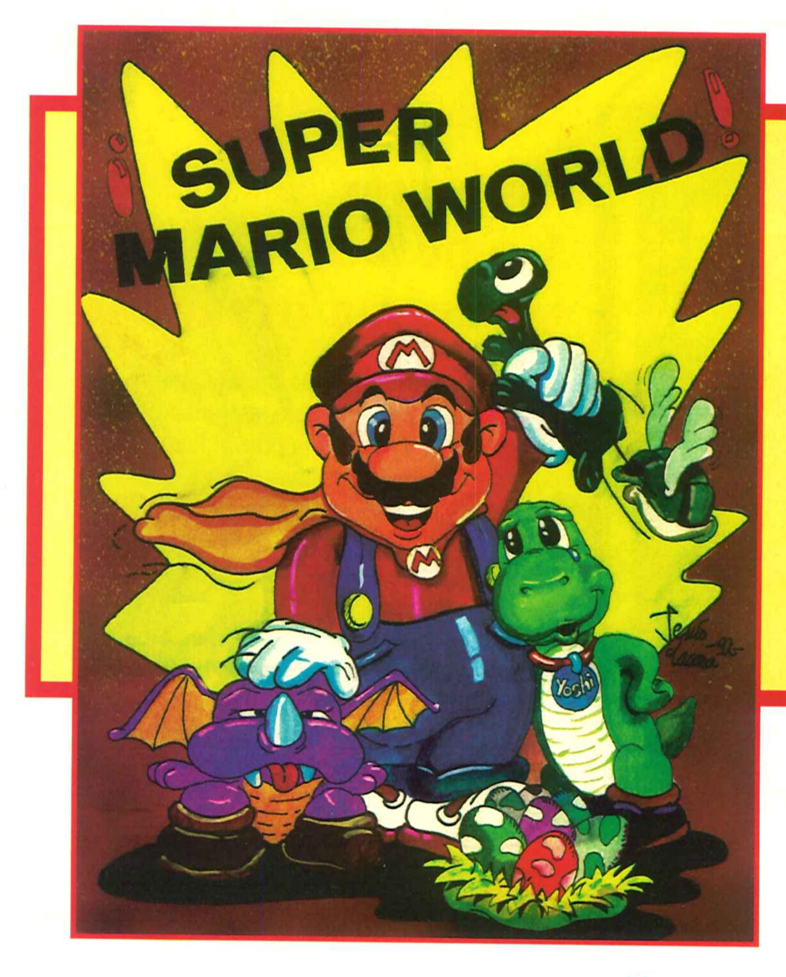
PROTAGONISTA, TÚ MISMAMENTE





ROBOCOD SE ALÍA A E-SWAT

Rodrigo Fernandez, alias "James Pond" es un veterano de las luchas encubirtas debajo del agua. Pero no os olvidéis de Manuel Segovis, paradójicamente de Toledo, que se ha puesto la resistente armadura de acero toledano y ha saltado a la calle dispuesto a ayudar en todo lo que sea necesario ayudar al medio-pez, medio Rodrigo, todo cachondada. Una relación amistosa de lo más curiosa...





Ooooo, ooo, oooo... bonito ées.
Ooooo, ooo, oooo... bonito ées...
Muy "potito" el dibujillo de Mario que nos ha enviado Jesusillo. Y no te preocupes, que os enviaremos a ti y a tu hemano directamente el aerobie (¿es que se lo quiere quedar tu padre, o qué?
By the way, ¿no hay nadie que se anime a enviarnos un dibujo "mega-chachi" de Sonic? ¿Es que siempre el dibujo del mes tiene que ser de Mario?

Jesús Lacasa (Esplugues de Llobregat)

¡¡YA TENEMOS 1 AÑO!!

Sí, amigos consolegas, vuestra revista favorita acaba de cumplir 1 añazo. Y como, -a pesar de que nos queréis casi tanto como nosotros a vosotros-, se os ha olvidado felicitarnos, pues nos felicitamos nosotros mismos deseando que cumplamos juntos, por lo menos, por lo menos, unos doscientos mil siglos más.
Japi verde tu yuuuu, japi verde tu yuuuu...



LA CONTRALISTA

CONSOLA	ÚLTIMO	PENÚLTIMO	ANTEPENÚLTIMO
MEGA DRIVE	Zoom	Flicky	Mike Dikta P. Football
M. SYSTEM	Alien Storm	G-Loc	Ninja Gaiden
NINTENDO	World Cup	Top Gun	Days of Thunder
GAME BOY	Paperboy	Paperboy 2	Bubble Bobble
LYNX	Robotron	Bill & Ted's	Cyberball
GAME GEAR	Pengo	Slider	Ax Battler

Han colaborado con su opinión independiente e inteligente: Federico Lomas (Madrid), Ernesto Vallejo (Cadiz), Felipe Guerra (Sevilla), Francisco Blanco (Barcelona), Jose Alberto Picón (Albacete), Encarnación Serna (Gerona). Y más que nos callamos por discreción...

EL SENSOR

Otro mes más intentamos transmitiros lo que cantidad de amiguetes del videojuego quieren gritar a los cinco vientos. Compañías que hacen honor al título de "consolero", actitudes reprochables y juegos que lucen o se apagan a la mismísima velocidad del sonido. Todo gritado por los usuarios y contado por vuestra revista preferida... léase Hobby Consolas.

MOLA

- Que cada vez faltan menos días para la llegada de Sonic 2.
- El explosivo y alucinante Super Mario World.
- El juego Mega Man para Game Boy.
- Las Olimpiadas que se ha montado Sega y el "stand" de máquinas recreativas y consolas en la Villa Olímpica.
- La final Europea de videojuegos Sega.
- El Nintendo Scope.
- La rebaja en los precios de Game Boy.
- El Terminator de Mega Drive y Master System, ¡¡¡Puro celuloide!!!

NI FU NI FA

- La escasez de aventuras en las consolas.
- La permanencia durante tantos meses de Super Mario 3 en la lista de Nintendo y de Sonic en la Master System.
- Que la TurboExpress esté tardando tanto en llegar a España.

NO MOLA

- Que todo el mundo no pueda tener una Neo Geo. ¡Es una pena!
- ¿ Para cuando el Robocod de Game Gear y Master System?
- Que no continúe el concurso de las 1000 Game Boy.
- Lo que está tardando en llegar el Mega-Cd de Mega Drive. ¡ Va a acabar con nuestros nervios!

Han colaborado para hacer realidad el presente invento los consoleros de clase " A": Eduardo Manostij... Almendros (Segovia), Eduardo y David Herrero (Madrid), Francisco Serna Corroto (Madrid), Faustino Iglesias (Cadiz), Miguel Rodriguez (Madrid), Fernando de los Ríos (La Coruña), Laura Rodriguez (Móstoles), Julio Salazar (Cáceres)...



EL MAGO MARIO

Mario cada día nos sorprende con una habilidad nueva. No contento con saltar, nadar y volar, ahora va y se mete a mago.

Y si no os lo creéis mirad lo que le ha hecho a esta pobre serpiente...

Krishna Antolín Aldea (Madrid)





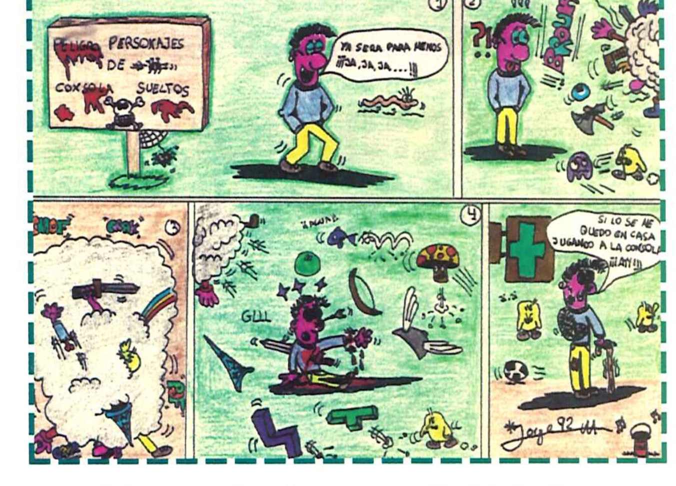
La Super Game Boy ya es una irrealidad

Bajo el apelativo cariñoso de "El Cerebro del Perillo" se ha presentado a la prensa del corazón lo que no será la nueva, flamante y colorida Super Game Boy.

Este prototipo, aún en pruebas, no poseerá todas la características que la hicieron famosa en su vida anterior: gráficos cuatrimensionales, metralleta óptica y chaleco salvavidas, si bien tampoco se le incorporarán grandes avances técnicos como pueden ser sonido mediopensionista, televisón por cable y cuarto de baño alicatado hasta el techo.

Rubén Blanco García (León)

EL USUARIO DESPISTADO



Siempre resulta peligroso rozar los límites de los mundos desconocidos, y más aún del mundo consolero.

Nuestra víctima propiciatoria (el de la viñeta) no se creyó las múltiples leyendas que corrían respecto de la fiereza de los energúmenos que protagonizaban la mayor parte de los cartuchos juguetones. ¡Y así le fue!

Menos mal que a partir de ahora la cosa se la va a tomar de otra manera...

Jorge Marco Bodía (Zaragoza)



EL ROCKERO DEL AÑO

Sonic, harto de las andanzas por esas consolas de Dios, ha decidido dedicarse al mundillo de la canción, del rock & roll para ser exactos.

Para comenzar su fulgurante carrera, va a lanzar un LP en el que se incluyen temas como "Robotnik y Yo", " Anillos de oro" y " Sólo para sus púas".

Ni que decir tiene que el instrumento que utilizará nuestro amigo será una Mega Drive eléctrica conectada a una batidora sintetizada.

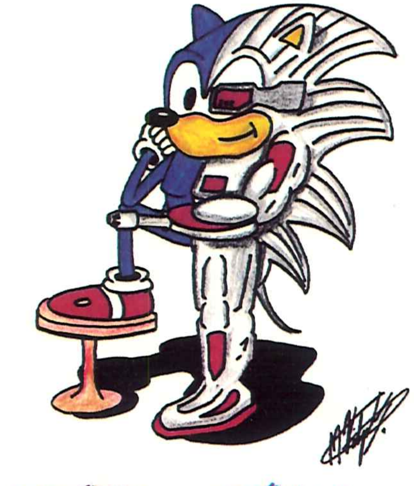
Lo dicho, la bomba musical del año.

Eloy Bartolomé (Lérida)

TRONIC EN VERSION CIBER Y SUPER

Dentro de muy pocos siglos, Pega lanzará al mercado galáctico dos nuevos juegos protagonizados por el que será el héroe de moda en el año 2500: Tronic, un personaje mitad puercoespín mitad robot que hará las delicas de las quinceañeras marcianas.
En ambos títulos podremos manejar a un Tronic cibernético, requetearmado hasta las púas, y controlarle en una arriesgada misión en la que tendrá que recoger todos los anillos de Saturno posibles.
Ni Super Mario 32 podrá hacer sombra a Tronic en sus versiones Ciber y Súper.
Marcos Vilaplanas Marset (Alicante)





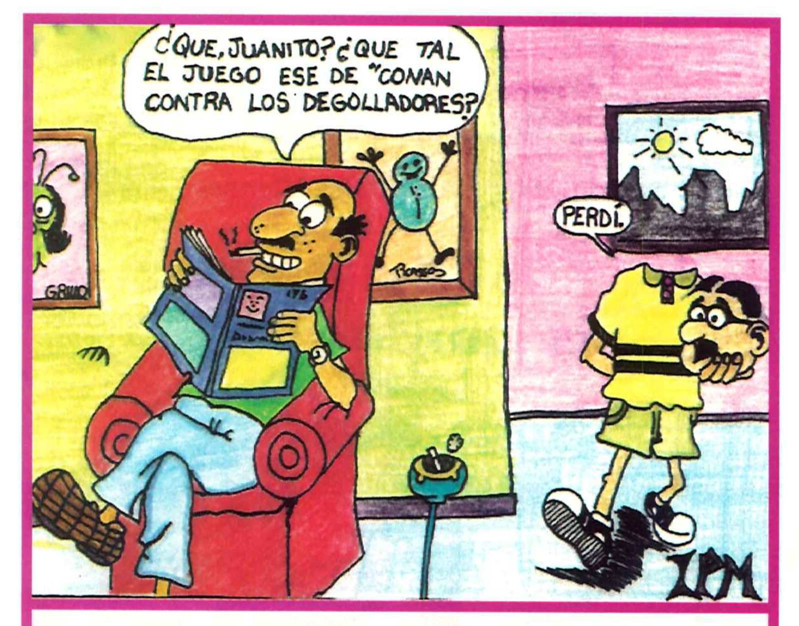


TAMBIÉN HAY RELOJES DE NEO GEO



Gracias a la gentileza de Troco Press, a partir de este número vamos a regalar relojes jugables de Neo Geo con calidad máquina arcade. Para conseguirlos simplemente debéis mandarnos el justificante de que os habéis carteado con un extraterrestre, adjuntando un código de barras de la revista Hobby Consolas Nº.327. La fecha tope es el... bueno, da igual, mandarlas cuando queráis porque de todas formas no os va a tocar porque ya los tenemos repartidos entre nuestros sobrinos.

Albert García Arjona (Barcelona)



EL PADRE CONFIADO

En su continua lucha por dar lo mejor a sus hijos, los padres siempre encuentran la excusa apropiada para suavizar la tremenda emoción que se siente a la hora de perder o ganar una partida. En esta ocasión, el padre se ha confiado demasiado de la pericia de su muchachuelo y mucho nos tememos, se va a encontrar con una terrible sorpresa...

Iván Perera Moreno (Barcelona)

PRESENTACIÓN DE LA SUPER NINTENDO ANTE SUS COMPAÑERAS

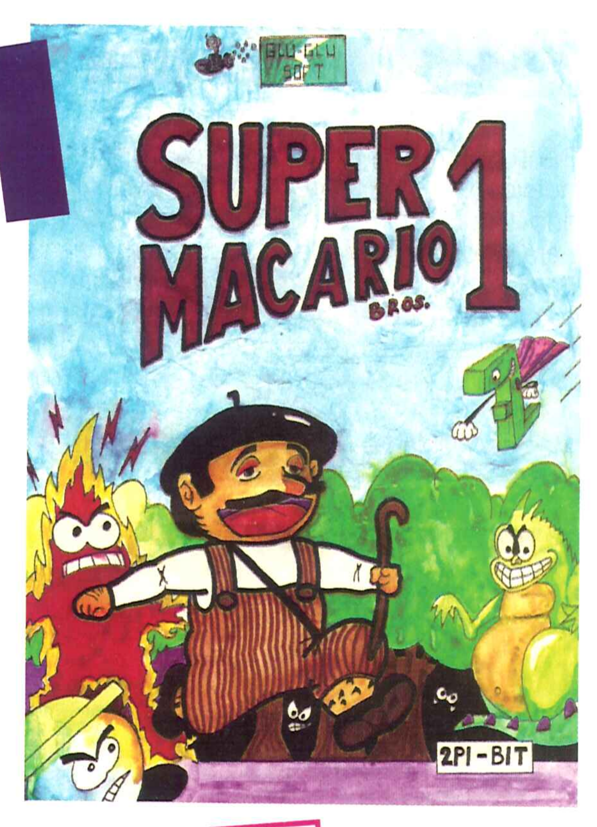
Con menos personajes eminentes, en un lugar menos lujoso y con menos tiempo para el espectáculo, la Super Nintendo fue presentada ante sus "amigas" las consolas.
Significativa es la frase que utiliza la Nintendo ocho bits para enseñar a sus colegas a la nueva máquina...
Una vez finalizada la presentación, las consolas se fueron a echar unas partidas a unos salones recreativos cercanos.

Oscar Tijeras Moya (Almería)



¡Qué LOCURA!

SUPER MACARIO BROS. 1



No nos digais que su parecido con otro personaje de consoleras aventuras no es excesivo. No nos digáis que sus bigotes no tienen algo en común... Los dos empiezan por " Ma" y acaban en "rio". Lo demás ¿os lo podéis imaginar?

Juan Pablo Foche Duarte (Cádiz)

UNIDOS PARA SIEMPRE



Después de muchos meses de conversaciones, Sega y Nintendo han llegado a la conclusión que para poder unir a todos los usuarios de consolas lo mejos es crear un juego común. Con ese fin, ha sido creado Sonic Bros, el juego definitivo, ideado y programado por el inefable...

Joaquín Freixes Masip (Tarragona)

La evolucion

ANTES
LA PISTOLA DE SEGA
AHORA
EL BAZOOKA DE LA SUPER NES
DESPUÉS
EL TANQUE DE LA NEO GEO

Nuestro espía destacado en La Almunia de Doña Godina nos ha develado lo que será el próximo lanzamiento periférico del año. Y si él lo dice...

Aitor Buñuel Carrasco (Barcelona)



LAS TORTUGOCONSOLAS NINJA

Hartos de que les dominen los usuarios en mil y una afrentas, los verdaderos protagonistas del circo consolero han decidido independizarse para vivirlas por separado. Sonic, Mario, Bart y Mickey no han esperado a que el mal dé sus primeras señales de vida, sino que han salido en su busca para evitar males mayores.

¡¡ Tortugoconsolas al ataque!!!

Victor Pascual Ruiz-Ogarrio (Alcalá de Henares)

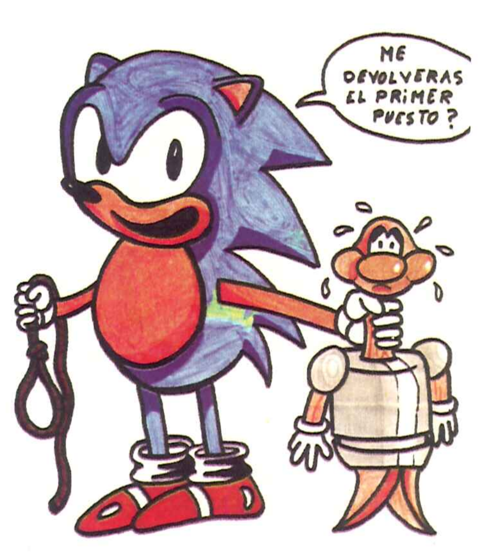
LA VENGANZA DE SONIC

La verdad, es que no nos esperábamos una reacción así. Nosotros creíamos que el bueno de Sonic le iba a dar la mano, por aquello de que son consolegas, pero parece que no, no ha sido así.

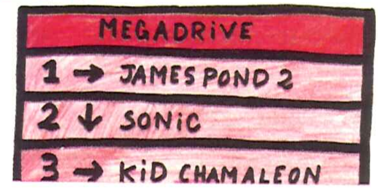
Por ello, desde estas páginas queremos darle una perqueña regañina, y decirle que ha de saber encajar las derrotas, que así no se llega a ningún sitio.

Ahora como castigo, os vamos a pedir, ansiosos lectores, que nos mandéis un dibujo como respuesta, en el que se nos ofrezca a un Sonic deportivo felicitando a James Pond.

Aitor Buñuel Carrasco (Barcelona)



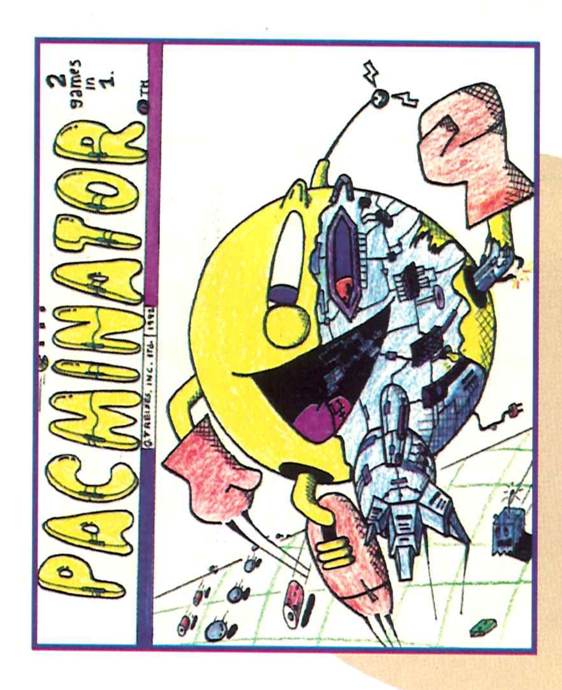
LISTA DE EXITOS





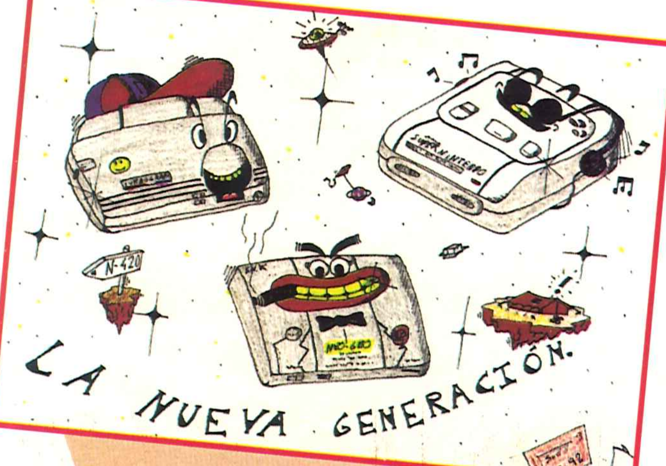
MARIO Y CARAMONO

Mario ya tiene nuevo juego. Se llamará Mario contra el Caramono y en él nuestro amigo tendrá que luchar contra enemigos de considereble magnitud, tanto de aspecto como de ferocidad contenida.
La cosa está difícil, pero conociendo a la masa consolera niontendera, estamos seguros de que no se dejarán derrotar bajo ningún concepto.
Sergio Pérez Felipe (León)



PACMINATOR

A partir de ahora, Pac Man es sólo el nombre de la leyenda... a partir de ahora vuestro héroe será Pacminator, el comecocos cibernético que se suma al futuro y se convierte en mitad boliche mitad robot, todo bacilada.
Joaquín Freixes Masip (Tarragona)



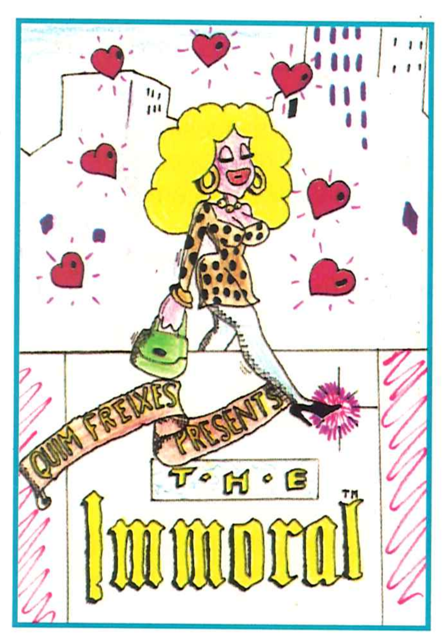
STÁS TRES, LA NUEVA GENERACION

Las tres nuevas máquinas 16 bits vienen surcando el espacio con la única intención de invadir la Tierra e imponer la fiebre consolera por todo el planeta...
¡¡Por favor, que se den prisa y lo hagan cuanto antes!!
Joaquín Freixes Masip (Tarragona)



¿DÓNDE ESTÁ MARIO?

Emulando el dibujo que publicamos hace un par de números, nuestro amigo Oscar nos ha remitido un curioso juego que consiste en buscar de entre toda la multitud a un personaje en especial.
Aunque el ejemplo es concretamente con Mario, no quita que, una vez encontrado, repitáis el procedimiento con otro de vuestros ídolos consoleros.
Oscar Martín Valdespino (Baleares)

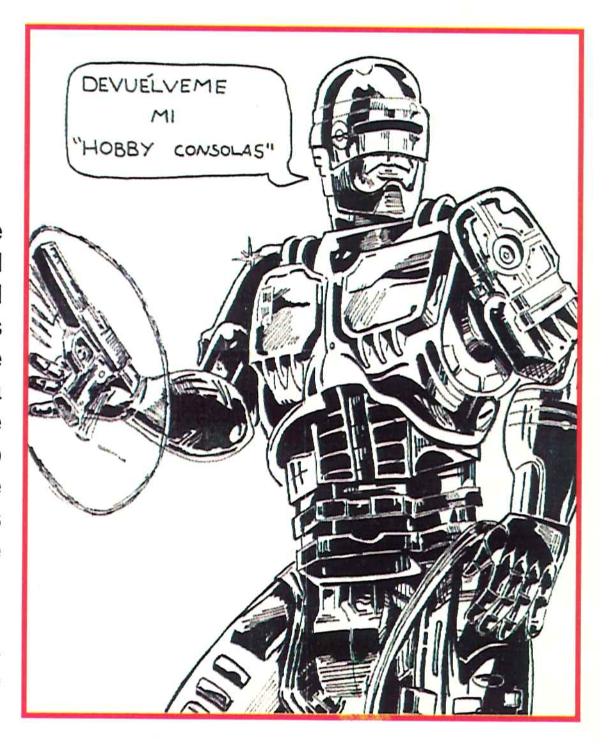


THE IMMORAL

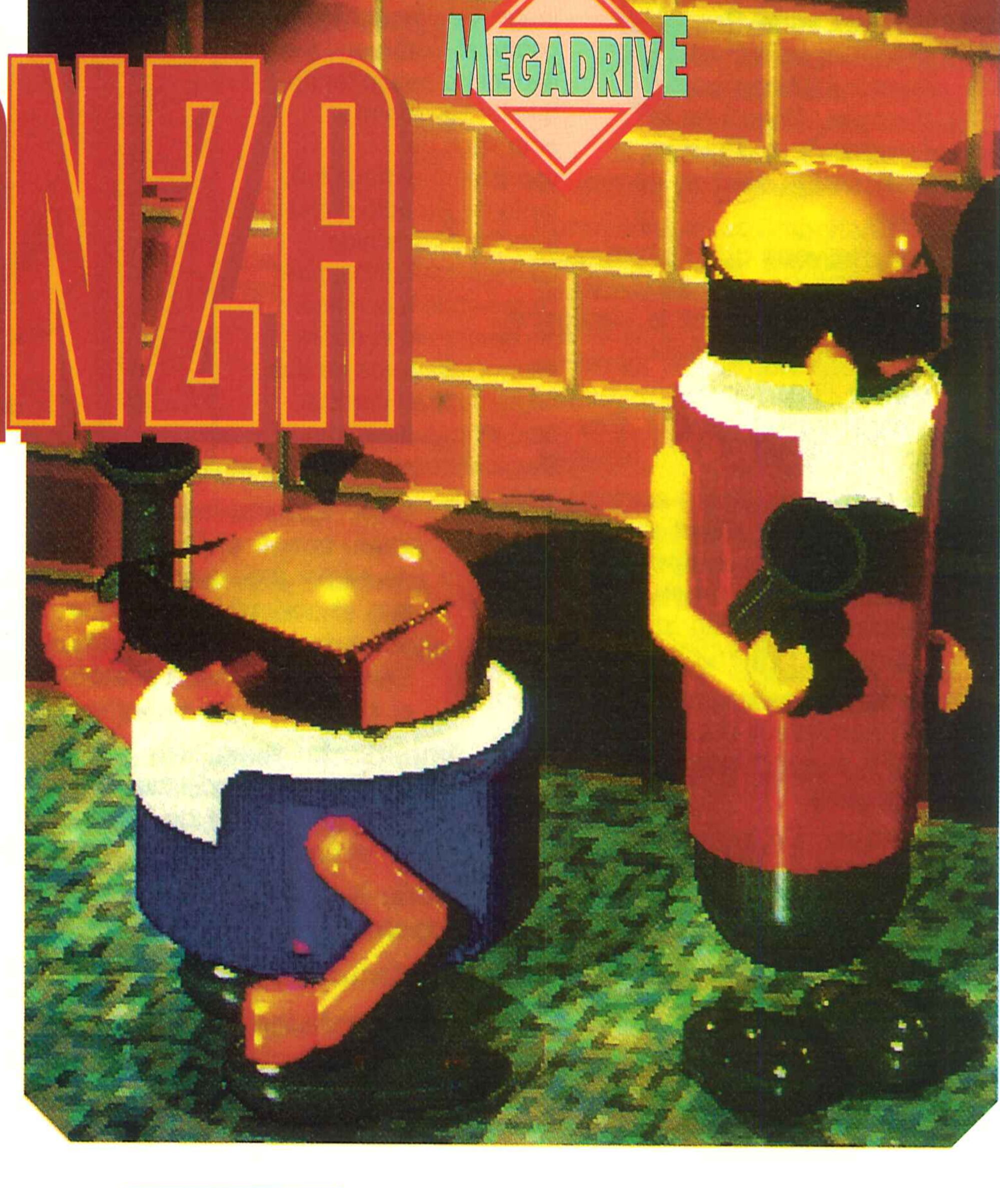
Por fin parece que los japoneses se deciden por hacer juegos para adultos.
El primer título será este The Immoral, juego que básicamente consistirá en comer corazones... pensándolo bien, ¡ésto es lo mismo de siempre!
Joaquín Freixes

EL HOBBY CONSOLAS DE ROBOCOP

¡Pero Rafael! ¿cómo se te ocurre quitarle al mismísimo Robocop el Hobby Consolas del mes en curso? Es lógico que se enfade, si es la única revista que es capaz de aguantar su peso específico, y la única que le mantiene informados todos sus circuitos de memoria expandida.
Ay, ¿cuándo aprenderéis?
Rafael Martínez Moraga (Albacete)



BONANZA BROS



Además de los Bonanza Bros, muchos son los malhechores que pueblan esta ciudad. Debe ser por eso que el lugar recibe el nombre de BadVille, (que para quien no lo sepa, significa algo así como Pueblo Malo).

El caso es que el jefe de los servicios de seguridad de la ciudad les ha contratado para poner a prueba los nuevos sistemas anti-robo que han puesto en marcha este mismo año y que habrían resultado infalibles de no haber sido por estos hábiles hermanos, quienes han burlado todo este complicado sistema, haciéndose con una buena cantidad de dinero.de las arcas municipales-.

Pero, obviamente, Robo y Mobo no iban a pasarse al lado bueno por amor al arte, y como condición pusieron que dentro de cada edificio hubiese **cierta cantidad de joyas y demas objetos de valor ocultos**, que al ser encontrados, premiasen de alguna manera su buen hacer como **policías-cacos.**

Robo y Mobo son hermanos desde que nacieron. Y desde que nacieron, su gran pasión es la de saquear todo lo que encuentran a su paso. El sheriff de la ciudad, harto de sus fechorías, les ha propuesto un trabajo para que dejen de desvalijar los fondos municipales. ¡Bueno, pues vamos a ver si entre todos conseguimos llevar a estos hermanos por el buen camino!

LOS NIVELES

Estos simpaáticos hermanos atravesarán en tu compañía, por supuesto, un total de diez niveles de muy distinta categoría, cuyas características os contamos a continuación.

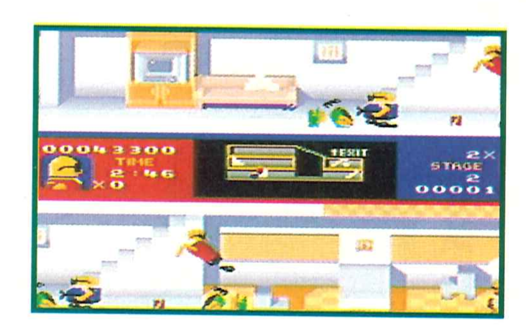
COMPAÑIA- Aquí tendremos que recoger **dos cajas fuertes, un disquette y un documento secreto** -que algo valdrá en el mercado negro-.

MANSIÓN- En ella encontraremos **cantidad de pasta, dos cajas fuertes, 2 fajos de billetes y un certificado de acciones.**

CASINO- Dos cintas de video, una maquina tragaperras y un maletin.

CASA DE LA MONEDA- Tres billetes falsos -que no sabemos para qué servirán- y **tres placas de impresión** -que sí





sabemos para lo que sirven, pero no te lo decimos todavía, je, je, je-.

MINA DE ORO-Una pistola, dos cartuchos de dinamita y una bomba -¿Y el oro dónde demonios está?-.

JOYERÍA- Pues aparte de **joyas, dos cristales laser, un cristal...** de algo y **una pepita de oro** -que no sabemos qué hace aquí-.**LABORATORIO- Dos potingues, y cuatro máquinas** que no se sabe para qué sirven, pero que las guardan como alto secreto.

BARQUITO- Una caja y dos pistolas Y a lo mejor **unas bermudas.**

MUSEO- Pues logicamente **seis cuadros.**

PIRÁMIDE- Un zurrón de cosas. **Dos documentos de alto secreto, dos casettes, tres discos y tres rollos de películas** -las momias ya las robaron hace tiempo-.

LOS ENEMIGOS- Los hay de varios tipos y según el movimiento que realicen, deberas fundirlos de una forma u otra.

GUARDIAS AZULES Y VERDES- Son los mas numerosos durante el juego. No nos darán muchos problemas ya que se mueven de una manera bastante lenta, y además mientras utilizan su silbato para dar la alerta, nos dejan mucho tiempo para disparales.

GUARDIAS DURMIENTES- Aparecen apoyados sobre su arma, y cerca de ellos habrá algún objeto que si no conseguimos esquivar despertará al guardia. Tambien puede ser despertado mediante el aviso de un compañero suyo.

GEOS- Llevan escudo y casco y sólo les podremos **atacar por detrás** -ya sé que suena un poco cobarde, pero es la única forma de eliminarlos-. Como realizan un movimiento cíclico de izquierda a derecha, sólo tendremos que esperar a que estos avancen hacia el lado contrario en que nos encontramos.

GIGANTES- Nos disparan bombas. Son muy lentos en sus movimientos y necesitamos **tres impactos** para acabar con ellos.

PERROS- Son muy graciosos... la primera vez que los ves. Corren mucho y es dificil esquivarlos. Con **un sólo disparo** vale para acabar con ellos, pero claro, la cosa está en dárselo.

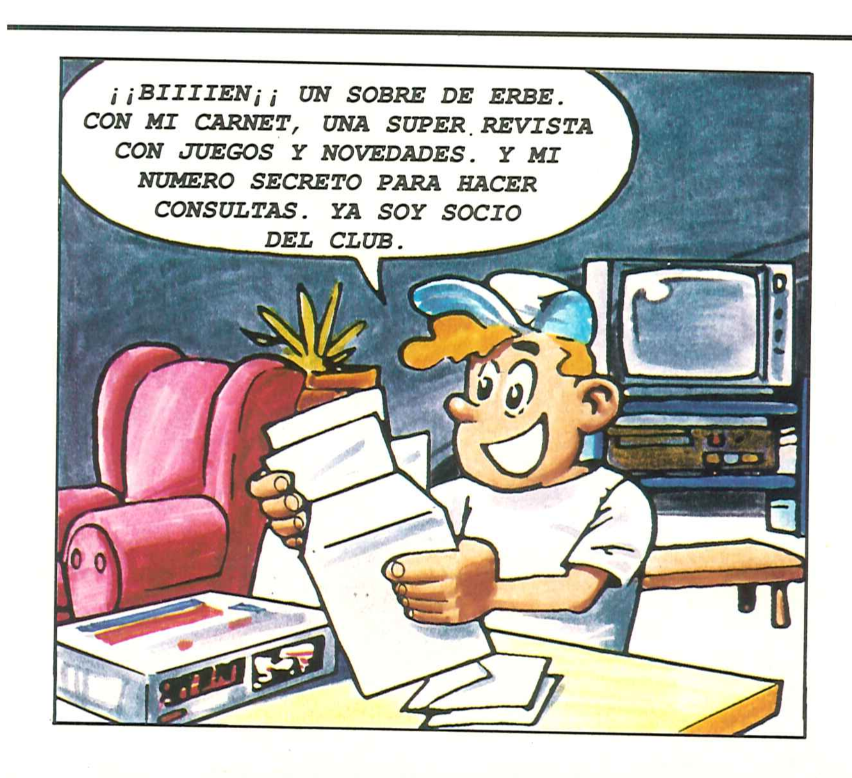
Como última referencia a los enemigos, decir que una vez abatidos, se repondrán a los pocos segundos -es comprensible, ya que el sheriff nos ha armado con bolas de goma-, por lo tanto deberemos ser rápidos en nuestros movimientos.

A continuación pasaré a describiros las fases, al tiempo que os doy algunos consejos sobre ellas.

Bonanza Bros, a pesar de que en un principio resulta un tanto complicado de controlar, no es un programa difícil. Al contrario, si pones en práctica tus dotes de observación, te resultará sumamente sencillo de acabar.

FASE 1: LA COMPAÑÍA

Estamos en el cuartel general de la compañía de artefactos de seguridad. Esta es la primera prueba, de escasa dificultad, pero que os servirá para aprender que mediante un rápido movimiento conseguiréis que los GEOS **caigan por el hueco de las**

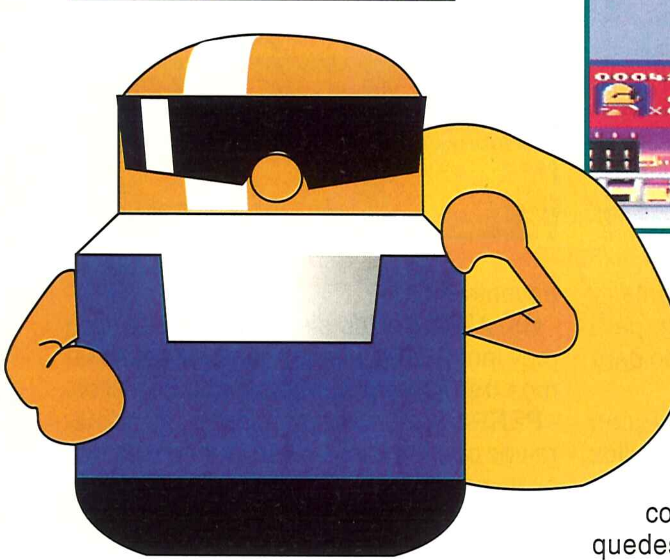












escaleras sin que tengáis que soltar una sóla de vuestras pelotas de goma.

FASE 2: LA MANSIÓN

Ya nos metemos en cosas más serias y por lo tanto es hora de que te enteres de que **si pisas las latas que hay en suelo**, vas a **despertar a ese guarda que duerme en la pared** y que te va a complicar la existencia bastante más de lo que te gustaría.

Y sin perder un instante pasamos a la siguiente fase.

FASE 3: EL CASINO

Será el lugar donde podremos poner en práctica una nueva forma de eliminar a nuestros enemigos. Cuando uno de ellos se encuentre **cerca de una puerta,** la abriremos de golpe, dejándole así como **un poco planchado** -pero no te quedes mucho tiempo observándole, ya que se repondrá en poco tiempo-.

FASE 4: CASA DE LA MONEDA

Pues hombre, este es un buen lugar para sacar algun que otro **dinerillo** para irse luego de vacaciones, pero lo verdaderamente interesante de este nivel es el consejillo que te voy a dar.

Utiliza **las repisas que hay en casi todas las paredes** para subirte en ellas, una vez allí espera a que venga el enemigo, y en un movimiento rápido pero preciso -que bien ha quedado ésto- **sal corriendo** mientras tu enemigo se rompe la cintura intentando buscarte.

FASE 5: LA MINA

Aquí vas a empezar a saber lo que es la dificultad de este juego -siempre y cuando no hayas seleccionado el nivel EASY en la pantalla de opciones-. Muevete rápidamente **hacia adelante y hacia atrás** para que tus enemigos -algo lentos por cierto- no te puedan seguir, luego **un disparo** y... un enemigo menos.

FASE 6: LA JOYERÍA

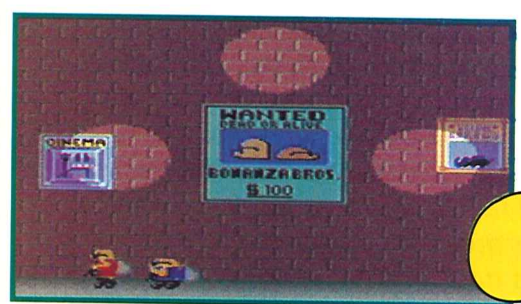
Bueno, el final de la aventura se va acercando, pero como siempre, entre fase y fase... un consejo. Si no has conseguido acabar con tus enemigos gracias a las escaleras, como explicaba en el primer nivel, aquí va la forma de utilizarlas. **Subes la escalera** y dejas que el guardian o GEO **te vea**, enton-

Un total de diez fases mega vistosas y mega coloristas componen este original juego en el que, por una vez y sin que sirva de precedente, deberemos ayudar a unos astutos ladronzuelos a salirse con la suya.









ces cuando avance hacia ti, muévete hacia la mitad de la escalera, así, el guarda que está ansioso por cogerte, **cará por el hueco de la escalera** y ¡zas!, ya tienes unos segundos de respiro.

FASE 7: EL LABORATORIO

Aquí nos encontramos con el típico laboratorio, del típico doctor chiflado, del típico juego, del...

Pues eso, un truquillo para paseaoros por esta fase y acabamos. Cuando te encuentres con algún **robot,** arrímate a él... ¡Sorpresa!, te encontrarás **convertido en robot** y los guardianes pasarán por delante de ti sin darse cuenta de que estas ahí. Ingenioso, ¿Verdad?.

FASE 8: EL BARQUITO

Un crucero no viene mal de vez en cuando, y encima si venimos a él con la intención de robar... Consejos para esta fase no te puedo dar ninguno, pero como te habras leído todo ésto antes de poner el juego, te daré un consejito que te servirá durante toda la aventura.

Los gordos que te lanzan bombas no se mueven del sitio, así pués, arrímate todo lo que puedas **al fondo de la pared,** y una vez que deje de disparar bombas - lo hará de vez en cuando-, aprovecha para machacarle con tus **bolitas de goma** -recordad que le tenéis que darle tres veces-.

FASE 9: EL MUSEO

No sabemos de qué museo se tratará, pero alguno importante tiene que ser, cuando ni más ni menos que los mismísimos Bonanza Brothers intentan saquearlo...

Aquí os voy a recordar que tenéis que haceros con **séis cuadros** -que suponemos luego venderéis a coleccionistas para sacaros algún dinerillo- y que... tengáis cuidado.

FASE 10: LA PIRÁMIDE

Ya está, aquí estáis como siempre que os leéis un Acaba con... , ni mas ni menos que en la última fase del juego. Contentos ¿eh?. Pues no lo estéis tanto, porque aquí os van a caer todas las maldiciones del mismísimo dios egipcio -y la de los programadores de Sega, que se han propuesto que el juego os dure lo suficiente como para volver a programar la segunda parte-.

Como no voy a faltar a la tradición... acabároslo vosotros, que para éso os he contado todo lo demás.

Si habéis utilizado sabiemente los consejos que os he dado y sóis un poco hábiles, no tendréis ningún problema en acabaros el juego. Si aun así no lo conseguís, seleccionar el **nivel Easy y siete vidas en el menú Opciones**. Y si aun así, tampoco os lo acabáis, consolegas, apagar la consola y pegaros una ducha porque seguro que no estáis del todo despiertos.

Juan Carlos Sanz Fernandez





¡¿Qué pasa colegas?!, ¿cómo estáis?. Bien, ¿no?. Pues yo vengo molido. Tanta playa y tanto sol me han dejado para el arrastre. No vuelvo a viajar tanto. Ahora que no sabéis lo bien que me lo he pasado. Lo que me he divertido y, ojo, lo que he jugado. Porque Yen -como es lógico- nunca deja de lado las consolas y siempre intenta aprender un poco más. He estado en Japón, en Estados Unidos, en Inglaterra, lo he visto y lo he probado todo: nuevas cosas, programas, trucos... Demasiado. Si queréis enteraros escribid a Hobby Press S.A., C/ Ciruelos, 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, y poned en el sobre Teléfono Rojo. ¡Ah!, y a ver si se os ocurren otros saludos diferentes...



¡Haberlo pensado antes...¡

¡Hola Yen! Soy un buen consolega de Sega y tengo la Game Gear y la Mega Drive japonesa y mi próximo objetivo es el Mega CD.

Como tengo la MD japonesa no sé si cualquier CD ROM que vendan en las tiendas me valdrá o si sólo podré disfrutarlo comprándome el japonés. ¿Podrías solucionar mi problema? ¿Podrías poner unas instantáneas de gráficos del CD ROM? ¿Cuándo se calcula que saldrá aquí en España? Espero impaciente tu respuesta.

Alberto López (Barcelona)

¡Ay!, ¡Nunca escarmentaréis!. Ya he dicho mil veces que comprarse una consola en el extranjero -o importada-, presenta el grave problema de la compatibilidad, no sólo en lo que se refiere al sistema del television, sino a la aparición de periféricos que, al ser adaptados para cada país, posiblemente no nos servirán para nada. Sólo tienes dos soluciones: una, comprarte el Mega CD tambien japonés, lo que conllevará todos los incovenientes que acabo de contarte, o comprarte una Mega Drive oficial y luego el Mega CD, lo cual te saldrá más caro, pero mucho más seguro.

La fecha de lanzamiento no es aún definitiva, pero tranquilo porque de las navidades seguro que no pasa. ¡Y ya verás qué juegos!.





El príncipe de las portátiles

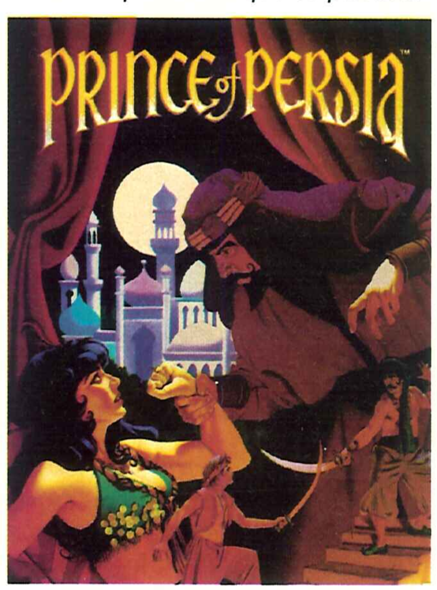
Hola Yen: Me gustaría saber si van a sacar el Rainbow Islands para Game Boy y qué tal están el Prince of Persia y el Fighting 2 x 1 para esta portátil. Gracias.

Luis F. Juango (Zaragoza)

Hombre Luis, una cosa es ser breve y otra escribir una carta como ésta... ¡que uno también necesita que le den un poco de rollito de vez en cuando...

Pero bueno, como tú vas al grano, yo... ¡al grano!. Lo que quieres saber es si el Rainbow Islands saldrá para la pequeña de Nintendo. ¡Pues a mí también me gustaría saberlo!. La verdad es que no tengo ni idea. Sólo sé que Ocean tiene los derechos de la máquina de Taito para la NES y convertirla para Game Boy me imagino que sería una ardua tarea, posiblemente algunos niveles tendrían que ser suprimidos y los siete colores de los diamantes... ¡a ver quién es el guapo que los hace!. De todas formas, la esperanza es lo penúltimo que se pierde...

Respecto al Prince of Persia te diré que es muy muy bueno. Fighting Simulator 2 x1 es un esfuerzo por imponer las artes marciales que tanto éxito tienen en otras consolas, y que en GB no han sido por el momento muy explotadas.



¿Qué es la "calidad"?



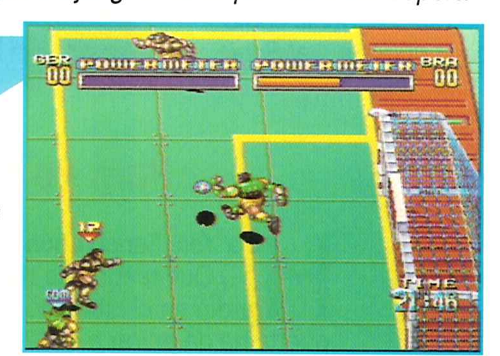
Hola Yen;¿Cómo lo llevas? Yo empiezo a estar muy metido en este mundo de las consolas, vamos, que prácticamente estoy enganchado. Bueno, a lo que iba. Como veo que eres uno de los que más entienden del universo consolero me permito hacerte una serie de preguntas: ¿Crees que la Super Nintendo puede competir en calidad con la consola Neo Geo? ¿Cúal crees que es el mejor juego en la consola Neo Geo?

José Gallardo (Barcelona)

Wellcome to the consoles show, my "gallardo" friend from Barcelona.

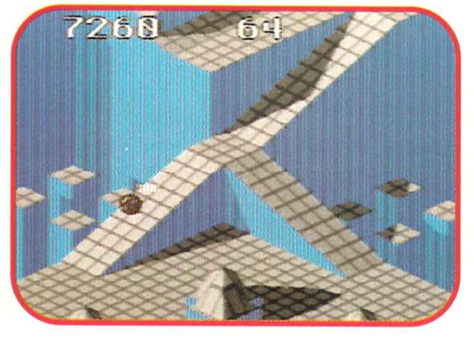
1- La Super Nintendo es una consola alucinante, pero no puede competir con la Neo Geo a nivel de calidad de los juegos. La Super Nintendo supera a la Neo Geo en muchos otros aspectos como cantidad de títulos, popularidad, precio, idiosincrasia, presencia en los campos de fútbol, poderío... pero en la calidad "técnica" de los juegos, no. Aunque esto no quiere decir que no te lo puedas pasar mucho mejor con una SN que con una NG...

2- No podría decirte... no sé.



Miscelánea consolera

Hola Yen ¿Qué tal?. Te escribo para que me respondas a unas cuantas cosas: 1-¿Van a salir los juegos Marble Madness y Los Simpsons de la recreativa? 2-¿Qué hay del CD-ROM para Super Nintendo? 3-¿Puedes decirme algunas novedades para Mega Drive, Super Nintendo y Nintendo? 4-Los juegos de las consolas Mega Drive, Mastrer System, Nintendo, Super Nintendo y Game Boy, ¿qué venden en USA.? ¿Son compatibles con los de aquí? 5-¿Puedes darme los datos técnicos y decirme algo sobre la Jaguar? GraciasS.

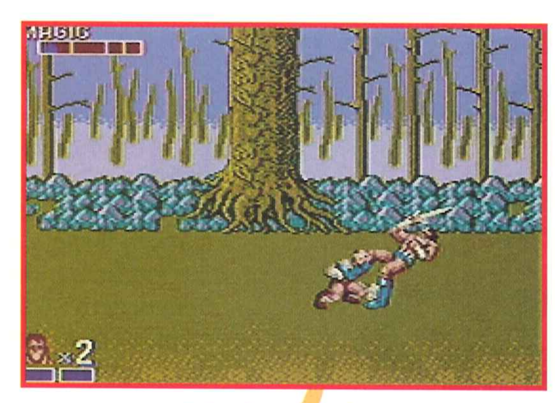


Diego Pérez Fabado (Valencia)

1-El Marble Madness lo tienes para Nintendo, Game Boy, Mega Drive y proximamente para Master System. Los Simpsons en su versión de máquina de Konami tendrán que esperar un tiempo.

2-Las últimas noticias nos aseguran que podrá trabajar con polígonos y así realizar simulaciones en 3-D perfectas. Además se sabe que va a poder alcanzar los 21 Mhz, toda una pasada. Pero habrá que esperar un poco aún.

El resto de preguntas no me apetece contestártelas.



Un indeciso

Hola Yen ¿Qué tal estás? Tengo un gran problema: poseo una consola Master System II y quiero comprarme un cartucho, pero no sé cúal elegir de entre estos cuatro: Golden Axe, Shadow Dancer, Ciber Shinobi y Strider. Gracias.

Nacho Requeni (Valencia)

Contesto de una vez por todas. ¡¡¡ESTOY MUY BIEEEEEN!!!.

Una vez aclarada esta duda que parece preocuparos a todos, te diré que de los cartuchos que me has dicho yo me decantaría por el Golden Axe, aunque tampoco quitaría al Shadow Dancer de mi consola un sábado por la tarde lluvioso. Ambos bastante buenos. El Ciber Shinobi es flojito y la conversión del Strider es una verdadera pena con respecto al original y a la fabulosa conversión de Mega Drive. De nada.

Un novato de la Mega Drive

¿Como estás Yen? Yo bien, bueno, paso a las preguntas: 1-¿Van a sacar para Mega Drive algún juego de fútbol parecido al Super Soccer de la Super Nintendo? 2-¿Sacarán para la Mega Drive las Tortugas Ninja? ¿Y U.N. Squadron? 3-¿De qué va el juego Gynoug de Mega Drive?

Miguel Angel Velázquez (Sevilla)

1- Todos los juegos de fútbol se parecen y todos son completamente diferentes.

2-Lo de las Tortugas lo veo difícil de momento, ya que la exclusiva de los juegos de los héroes verdes la tiene Konami y nunca han sacado ningún juego para Sega. De todos modos cosas más raras se han visto... Respecto al genial U.N. Squadron, sólo los usuarios de Super NIntendo podrán disfrutar de este juego.

3- Oye, ya llevo muchas preguntas y no estoy para bromas. ¿Es que no sabes que tienes que comprarte la revista todos los meses?



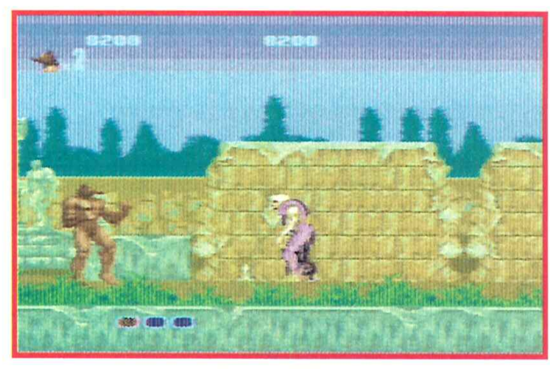


¿Ninja o bestia?

Hola Yen: Me llamo Jose Carlos y te quería hacer unas preguntas: tengo una Mega Drive y próximamente me voy a comprar un juego, y no sé si elegir entre Shadow Dancer o Altered Beast. He oído que el primero es muy bueno, pero no sé nada del Altered Beast. Por favor háblame de cada uno de ellos. Espero ansiosamente tu respuesta.

Jose Carlos Hermida (Sevilla)

Amigo Jose Carlos, menos mal que me has escrito, porque si llegas a comprar el Altered...
No, no me entiendas mal, el Altered Beast es un buen juego, pero no le llega ni a la suela al Shadow Dancer, que es una "pasada"
Cuando vayáis a comprar una Mega Drive y os den a elegir entre el Altered o el Sonic como juegos de regalo, no os lo penséis... el Sonic.





A 100 por hora con Ayrton Senna

Hola Yen,¿Cómo lo llevas? Quisiera que me respondieras a unas preguntas relacionadas con mi Mega Drive: 1-¿Podrías darme alguna pista acerca del Super Mónaco G.P II? ¿Qué innovaciones tiene respecto a la primera parte? ¿Cúando saldrá al mercado español? 2-¿Van a editar algún juego para Mega Drive sobre ciclismo, motociclismo o estrategia futbolera tipo Football Manager? Si los van a editar...¿cuándo saldrán al mercado nacional? Gracias.

Jose Montalban (Aguilas)

Querido Jose, se nota que eres un fan de la velocidad, y por eso no te voy a dejar más tiempo con tus dudas:
1- No añade nada excesivamente nuevo respecto a la primera parte, excepto la supervisión del propio Senna, lo cual ya es una garantía. Lo malo es que elimina la posibilidad del simulador del campeonato que salía en la primera parte -el llamado Original Game-, por lo que si ya tienes el 1 échale un vistazo a éste antes de comprártelo. Echa un ojo a Lo Más Nuevo del mes pasado.



2- El ciclismo sigue siendo el deporte "huérfano" en este apasionante mundillo de las consolas. De motos tienes el Super Hang On y el mejor juego de carreras de la Mega Drive: Road Rash. De simulación futbolera lo más cercano que podrás encontrar son dos juegos que todavía no han llegado: Super Kick Off de U.S Gold -¡que llegue ya! - y European Club Soccer, de Virgin.

Para no meter la "Pata"

Hola Yen; Tengo unos problemillas con el Quackshot: 1-¿Qué tengo que hacer para encontrar el guardián del jardín en el laberinto del palacio del Marajah, o por qué puerta he de entrar a él? 2-¿Para qué sirve la nota que me ha entregado Goffy en México? Un saludo y gracias.

Pablo Gómez (Zaragoza)



En el Hobby Consolas Nº 7 publicamos un Acaba con... con la solución completa y el mapa del Quackshot. Para conseguirlo llama a nuestro teléfono de números atrasados que encontrarás en esta misma revista.
Pero como sé que no vas a poder esperar tanto tiempo... 1- Para encontrarte con el tigre más triguero del juego sigue este camino y apareceras en la puerta: -1- ve a la puerta más lejana que te encuentres, aparecerás en la -5-; dirigeté a la izquierda y coge el pollo y entra en la única puerta que queda a la derecha. Ahora estarás en el -2- vete a la tercera puerta y sal, con esto aparecerás en la -6-, con lo que te irás a la tercera puerta de la derecha; deslízate por el pasadizo y salta en un hueco que verás. Ya estás en los dominios del tigre. Para cargártelo dispárale a la barriga con las burbujas o con el desatascador a la barriga y será historia.
2- Esa nota te explica la combinación que te hará falta en Egipto: Sol, Luna y Estrellas. Debes pulsarlas en este orden para evitar que el suelo te aplaste.
De todas formas, te aconsejo que te hagas con el HC 7.

LAS POMPAS MAS GRANDES DEL MUNDO

¡ DIVIERTETE HACIENDO POMPAS DE JABON TAN GRANDES COMO TU !

¡ ES SUPER FACIL !

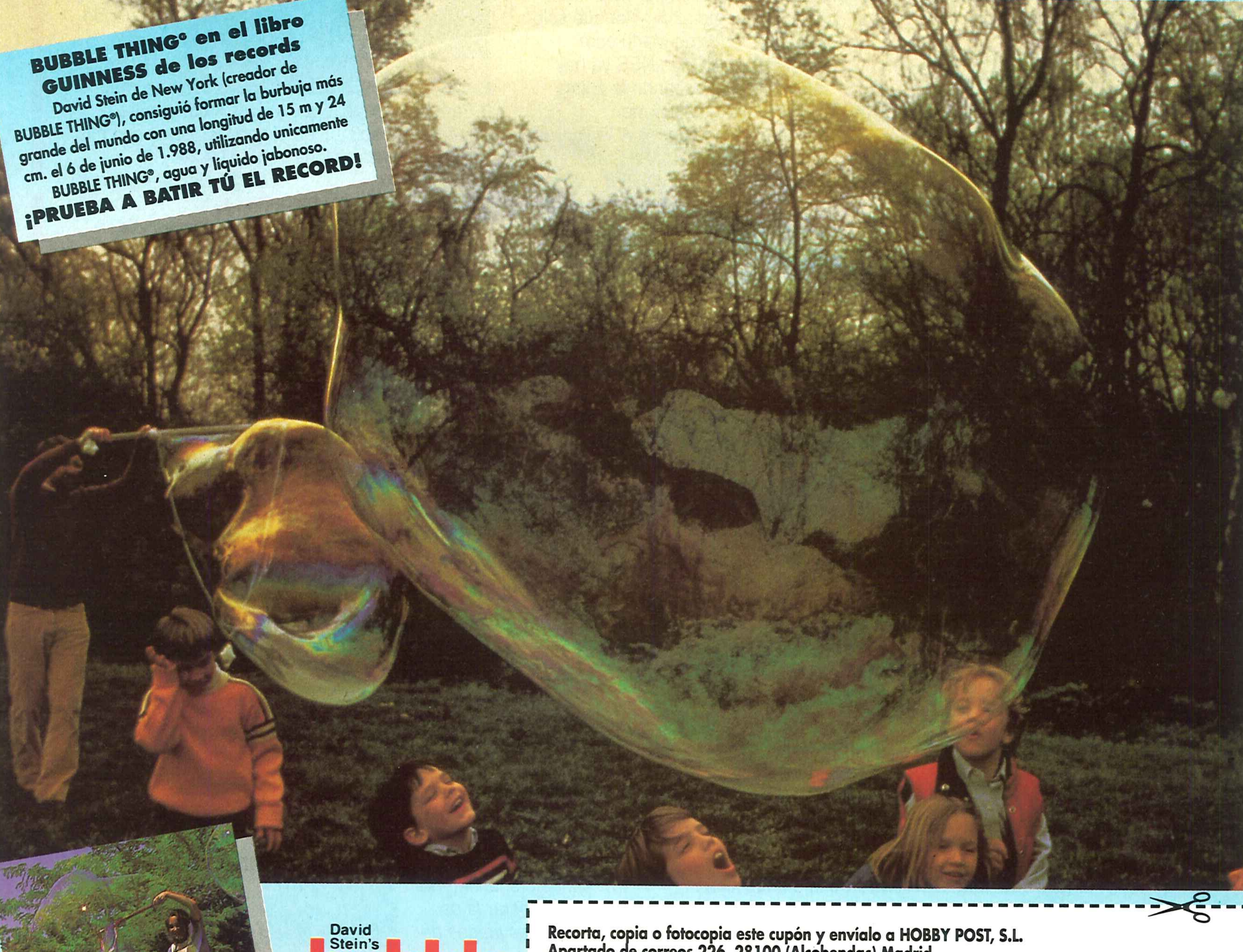
NUEVO EN ESPAÑA

¡Fenómeno!, se acabó hacer pompitas de jabón que no sirven para nada. Ahora puedes jugar de verdad con BUBBLE THING®. BUBBLE THING® hace las pompas de jabón más grandes del mundo. Tan grandes como tú. Gigantes como puedas imaginar. Más duraderas, más resistentes y todas las que quieras. Anímate, practica con BUBBLE THING® y sorprende a tus amigos con la novedad del año.

BUBBLE THING® en el libro GUINNESS de los records

David Stein de New York (creador de BUBBLE THING®), consiguió formar la burbuja más grande del mundo con una longitud de 15 m y 24 cm. el 6 de junio de 1.988, utilizando unicamente BUBBLE THING®, agua y líquido jabonoso.

¡PRUEBA A BATIR TÚ EL RECORD!



David Stein's
bubble thing®

HOBBY POST, S.L.
es el importador exclusivo
en España del BUBBLE THING®

PASATELO POMPA CON BUBBLE THING®

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. Apartado de correos 226. 28100 (Alcobendas) Madrid

❑ Deseo recibir el KIT BASICO BUBBLE THING® (Aparato + 1 botella de jabón) al precio de 2.800 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT DOBLE BUBBLE THING® (Aparato + 2 botellas de jabón) al precio de 3.290 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).
❑ Deseo recibir el KIT RECAMBIO BUBBLE THING® (2 botellas de jabón) al precio de 1.100 pts. + 200 pts. gastos envío (IVA incluído).

NOMBRE.. APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
LOCALIDAD .... PROVINCIA..
CODIGO POSTAL (Es imprescindible indicarlo) .... TELEFONO..........................

Forma de pago:
❑ Contra reembolso ❑ Giro postal ❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Tarjeta VISA nº ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ Fecha de caducidad de la tarjeta ....
Titular de la tarjeta (sólo si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14:30 y de 16 a 18:30, o por fax enviando el cupón o fotocopia al (91) 654 72 72.

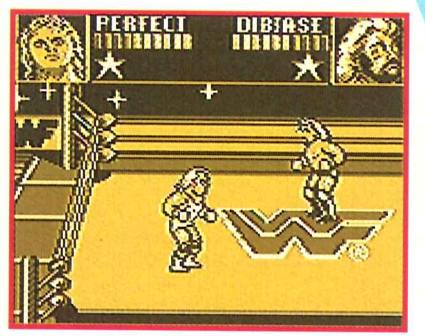
Fecha y firma:

TELÉFONO ROJO

Ligero "mosqueo" con la Game Boy

Hola Yen, me gustaría preguntarte: 1-¿Hay, para Game Boy, algún juego de fútbol americano como los que hay para Mega Drive, Master System, etc? Si lo hay, hazme un breve comentario y su puntuación. 2-¿Por qué hay tantos juegos para Game Boy en los otros paises y aquí en cambio hay tan pocos? 3-¿Por qué en las tiendas donde venden juegos para la Game Boy, hay tan pocos? 4-¿Por qué desde que empezaron a vender la Game Boy el juego que te regalan siempre es el Tetris, y no cambian como en la Master Mega Drive, etc...? 5-¿Por qué sólo hay dos juegos de Mario para Game Boy y para la NES ya hay cuatro y están sacando la quinta parte? 6-¿Qué juego me aconsejarías de entre: W.W.F, Super Kick Off, NBA All Star, Challenge, Jordan VS Bird y World Cup? Dime su puntuación y un breve comentario. Espero que me puedas responder a todas.

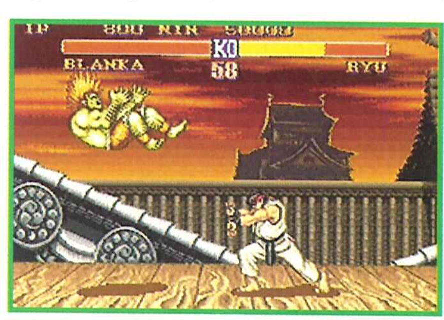
Joan Manchado (Tarragona)



1- El único juego para Game Boy de ese deporte es el NFL Football.
2- El fenómeno consolero ha surgido en España algo más tarde que en otros países, por lo que todavía estamos un pelín atrasados. Pero poco a poco...
3- Depende de a dónde vayas, si vas a la tienda del tío Jonás encontrarás pocos, pero si acudes a tiendas especializadas encontrarás muchísimos.
4- Gracias al cielo que no lo han quitado. El Tetris es para mí el mejor juego existente para la Game Boy y dejar de regalarlo sería una catástrofe mundial.
5- Para NES sólo han salido 3:Super Mario, los otros están en preparación. El Super Mario World es exclusivo de Super Nintendo. Hecha la rectificación te diré que no te preocupes, Joan, porque el Super Mario Land 2 para Game Boy está al caer.
6.- Macho, no te pases, ¿no?. Bueno, anda... W.W.F. 89 %. S. Kick Off 85 %. World Cup 53%. Los otros dos no los he visto... todavía.

También soy futurólogo

Hola Yen; ¿Qué tal va todo por ahí? Yo me acabo de comprar la Super Nintendo y tengo unas pequeñas dudas: 1-El Street Fighter 2, ¿Para qué consola saldrá? ¿CD ROM o Super Nintendo? 2-Si sale para Super Nintendo, ¿Cúando será? ¿Cuánto valdrá? 3-Para navidades, ¿qué juegos saldrán para la Super Nintendo? ¿Y en el año 93? Estas son mis dudas, gracias por todo Yen.



Diego García (Asturias)

Ante todo, felicidades por tu nueva consola.
1- El Street Fighter 2 sólo saldrá para la Super Nintendo, aunque hay rumores de que podría aparecer en Lynx y en Super CD Rom o PC Engine Duo de Turbo Grafx. Rumores...
2-Debido al alto coste de memoria respecto a los otros juegos, -16 megas frente a 8-, el precio del juego podría ser más elevado. En Inglaterra, el juego importado del Japón llega a costar la suma de 99 libras, (casi 20.000 pelas). Aquí, en España el juego costará posiblemente entre diez y doce mil pesetas. Pero lo merece. Cuando veas este juego te frotarás los ojos hasta que compruebes que estás jugando en la Super Nintendo y no en la máquina. Mi nota anticipada es de 96 por ciento.
3- De aquí a Diciembre se esperan más de treinta juegos, todos ellos alucinantes. Entre ellos te destaco el ¡¡¡Street Fighter 2!!! Tortugas Ninja, Final Fight , WWF... y se me acaba el espacio..

Pregunta de tutti-frutti

Hola Yen. Tengo una Mega Drive y tengo unas dudas: 1-Saldrán juegos como California Games, Dragon Ball Z, Street Fighter II, Vigilante, Toki II, Fatal Fury, y Revenge of Shinobi?
2-¿De qué trata el Sonic II? Ponme unas fotos.
3-¿Qué posición ocupa la Mega Drive en las consolas? ¿Y con el CD ROM?
4-¿Qué consola es mejor, la Mega Drive o la Turbografx?
5-¿Cúantos bits tiene la Neo Geo?
Espero que puedas responder a mis preguntas. Gracias.

Manel González (Andorra)

1-Saldrán no, ¡han salido ya!. Ahora si, como me imagino, te refieres a que si saldrán para Mega Drive, te cuento. El California Game está hace tiempo en Mega Drive. El Super Shinobi II que es como se llamará, saldrá aquí a finales de año o a principios del siguiente. El Vigilante sólo ha salido en la Sega de 8 bits, así que... transformador al canto. En Japón ha salido un juego llamado Fighting Masters, un intento de superar la os grandes juegos de lucha.



2- Sólo sé que un nuevo personaje, un pequeño zorro, aparecerá en escena y ayudará a Sonic en la persecución del implacable y malvado Robotnik. En cuanto a lo de las pantallas... ¿tu te crees que yo soy una especie de dios consolero o qué? ¡Eso es uno de los secretos mejores guardados junto con la fórmula de la Coca Cola!
3-Ocupa la posición que se merece. Con el CD, más alta.
4-La Churri Express.
5- Los justos y necesarios para ofrecer juegos alucinantes.

EL CLUB NINTENDO, RESPONDE



Este mes se ha puesto en funcionamiento el esperado Club Nintendo. Gracias a Erbe y al apoyo de la propia Nintendo, todos los usuarios de las consolas y títulos distribuidos en España por esta compañía van a poder solucionar sus dudas respecto a sus juegos, características de sus máquinas, información y muchísimas cosas más que pasamos a contaros a continuación.

El ambicioso plan de crear un club para atender a los usuarios de Super Nintendo y Game Boy de todo el país, ya ha sido puesto en marcha.

Y Hobby Consolas, por supuesto, no ha querido perderse la oportunidad de conocer cómo Erbe va a hacer funcionar todo este complejo montaje, que, a partir de este mismo mes, va a servir de gran ayuda a miles y miles de usuarios españoles.

Así, tras concertar una cita con esta importante distribuidora, nos encaminamos hacia sus oficinas, situadas en la madrileña calle de Serrano. Allí, después de intercambiar los saludos de rigor, fuimos conducidos al lugar destinado para el club: una acogedora sala ocupada por unas cuantas personas y un montón de ilusiones y ganas de hacer bien las cosas.

Tras conocer a los miembros que se encargan de atender amablemente todas las llamadas, nos dirigimos hacia el despacho de Gabriel Nieto, el director del Club Nintendo, con quien mantuvimos esta interesante conversación. No había tiempo que perder y sí mucho que contar.

Tras una breve sesión fotográfica y unas cuantas poses forzadas, empezó la entrevista:

Hobby Consolas: ¿Cuándo y porqué surgió la idea de crear este club?.

Gabriel Nieto: *Bueno, pues hace muchos años. La idea del Club Nintendo realmente no es nuestra, es de la propia Nintendo a nivel internacional. Nintendo vende la máquina y luego se preocupa de que se cree un servicio para y por el usuario, tanto para sus juegos como para sus consolas.*

Japón fue el primer país donde se puso en marcha este servicio, pero es realmente en Estados Unidos donde el club es más grande que en ningún otro lugar del mundo y está formado nada más y nada menos que por seiscientos miembros. Además en cada estado hay una empresa que se dedica a llevar el club Nintendo. En Alemania, que es el país europeo donde el Club Nintendo tiene una mayor importancia, el personal asciende a unas sesenta personas, lo cual no está nada mal.

Concluyendo, la idea nace de la propia Nintendo para solucionar los problemas de todos los usuarios, dudas técnicas, juegos complejos, etc...



Gabriel Nieto, el director del Club Nintendo, en un momento de la entrevista.

H.C.: ¿En qué va a consistir exactamente el Club Nintendo?

G. N.: *El Club Nintendo se puede dividir en servicio al consumidor, la "Hot Line" o servicio telefónico y, por último, todo el tema del correo.*

Pero realmente lo más importante de este club va a ser el servicio "Hot Line", que es lo que el usuario realmente quiere: un teléfono donde encontrar solución a

todas sus dudas, y rápidamente. Es decir va a consistir en seguir informado al usuario después de que se haya comprado la consola, periférico o juego.

H.C.: ¿Quién puede llamar al "Hot Line" y qué tipo de preguntas, dudas o informaciones se le pueden solucionar?

G. N.: *En el servicio al consumidor tratamos a socios, a no socios, a tiendas, y damos información de cualquier tipo, resolvemos dudas sobre la instalación de la consola, etc...*

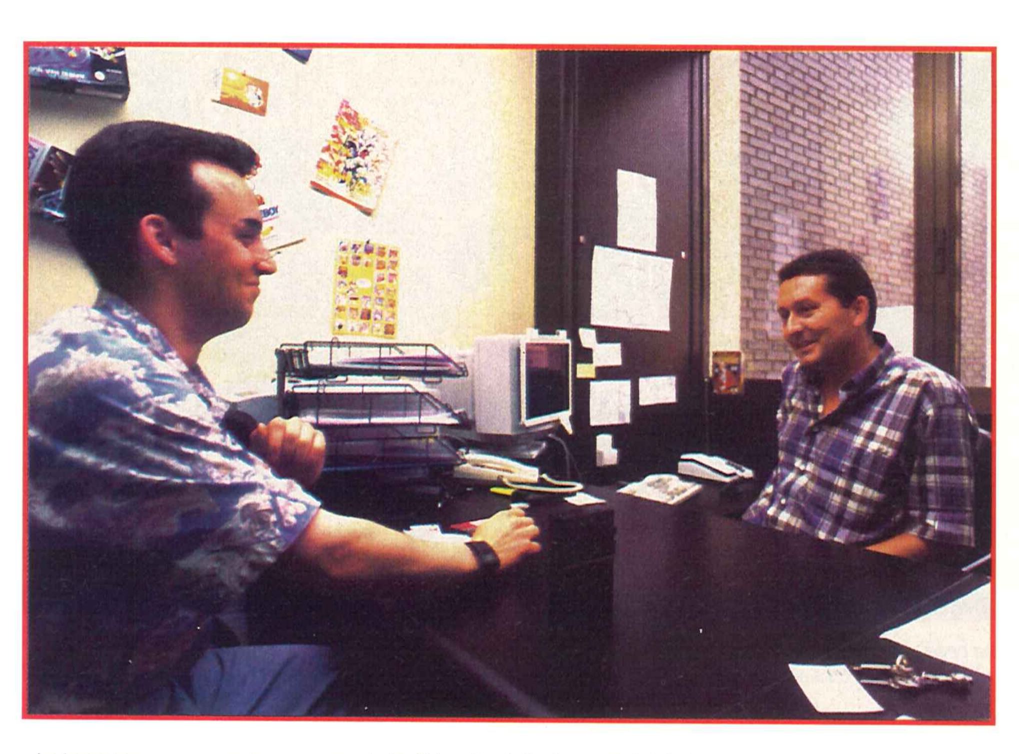
Desde aquí también controlamos el servicio técnico de reparaciones, salidas entradas, plazos de entrega y todo lo concerniente a este tipo de servicios, pero de una forma especial, aconsejando y siguiendo cada consola y sus reparaciones para informar al usuario.

Para que te hagas una idea, las secciones que tenemos pensadas son: información sobre la máquina y detalles técnicos, averías, reparación de consolas, información sobre juegos pasados presentes y futuros, informaciones de la revista del Club Nintendo, además de información general del club.

De todas formas, a medida que tenemos llamadas y nuevas ideas las vamos añadiendo en nuestra lista de secciones.

Referente a los juegos, nuestros especialistas los conocen a fondo y toda la información que sacan de ellos la almacenamos en ordenadores para acceder a ella en el momento necesario.

Todo esto se realiza con una eficacia casi istantánea para que el usuario esté informado lo más rápidamente posible.



La instantánea nos muestra un momento histórico donde los haya: Gabriel Nieto siendo entrevistado por nuestro redactor de reconocido prestigio Marcos "The Elf" García. ¡Casi nada!

El Club Nintendo va a ofrecer distintos tipos de servicios, pero el más interesante es el de atención telefónica, mediante el cual se resolverá a los socios todas sus dudas al instante.

H.C.: En el Club Nintendo, ¿qué diferencia hay entre el socio y el que no lo es todavía?.

G.N.: *Hemos empezado este mes con la mano un poco más abierta para las dos tipos de llamadas pero en octubre, cuando el club esté funcionando a pleno rendimiento, toda la información sobre juegos, cómo acabarlos, ayudas e informaciones del club sólo estarán destinadas para los socios. De todas formas, los que no son socios podrán preguntar todo tipo de dudas técnicas e informaciones generales.*

Para controlar ésto, el número de teléfono para llamar y preguntar este tipo de información será secreto y sólo lo tendrán los socios.

H.C.: Ya que estamos con el tema de los socios, los teléfonos de ayuda y demás, vayamos con la pregunta que están esperando miles de lectores, ¿cómo es posible ser socio y conseguir todos esos privilegios?.

G.N.: *Sólo tienen que mandar la tarjeta que acompaña a las consolas distribuídas por Erbe, es decir, Game Boy y Super Nintendo. Acto seguido lo archivamos en nuestra base de datos y le mandamos un carnet de socio plastificado, como una tarjeta de crédito, y una carta de bienvenida donde le contaremos todo lo relacionado con el club. En este carnet es donde podrá ver el número de teléfono secreto.*

Además se está estudiando la posibilidad de ofrecer a los socios una serie de productos exclusivos en oferta, concursos nacionales, descuentos especiales en los productos y más sorpresas que os iremos contando poco a poco. Todo esto lo hacemos para que el club ofrezca al socio todo tipo de privilegios además de la línea telefónica de ayuda.

H.C.: He visto que, de momento, el club está atendido por ocho personas, ¿tenéis pensado ampliar la plantilla de integrantes?.

G.N.: *Posiblemente a finales de este año, la plantilla ascenderá a más de veinte personas, aunque todo depende de las llamadas, cartas y número de socios que tengamos. Si el número de consulta rebasa los límites prefijados es más que seguro que el club crezca rápidamente. El objetivo es que tengamos en enero 162.500 socios. Actualmente este club lo forman más de cincuenta mil socios y eso supone que con el personal que tenemos ahora podríamos atender unas cinco mil llamadas al mes. Posiblemente en Octubre este número se rebasará e incorporaremos nuevos integrantes.*

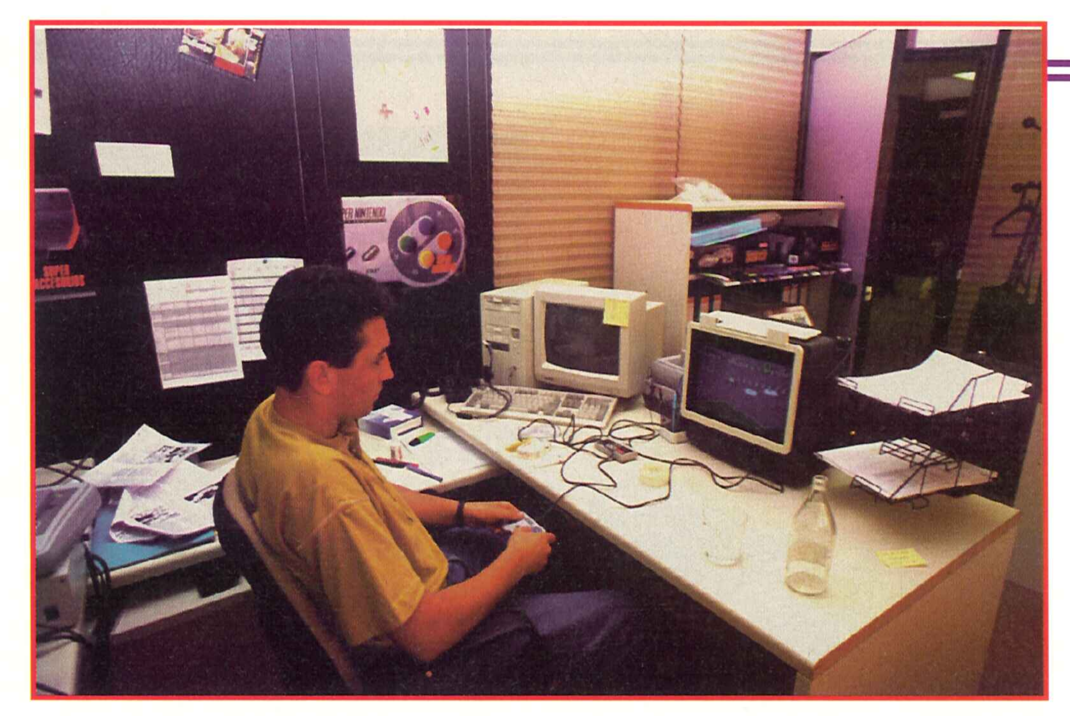
A pesar de su reciente creación, el Club Nintendo está formado por unos 50.000 socios, aunque Erbe espera que esta cifra supere a final de año los 162.000.

H.C.: En vista de los nuevos lanzamientos, y la creciente cifra de usuarios, ¿cuál será la sección que crecerá más rápidamente?.

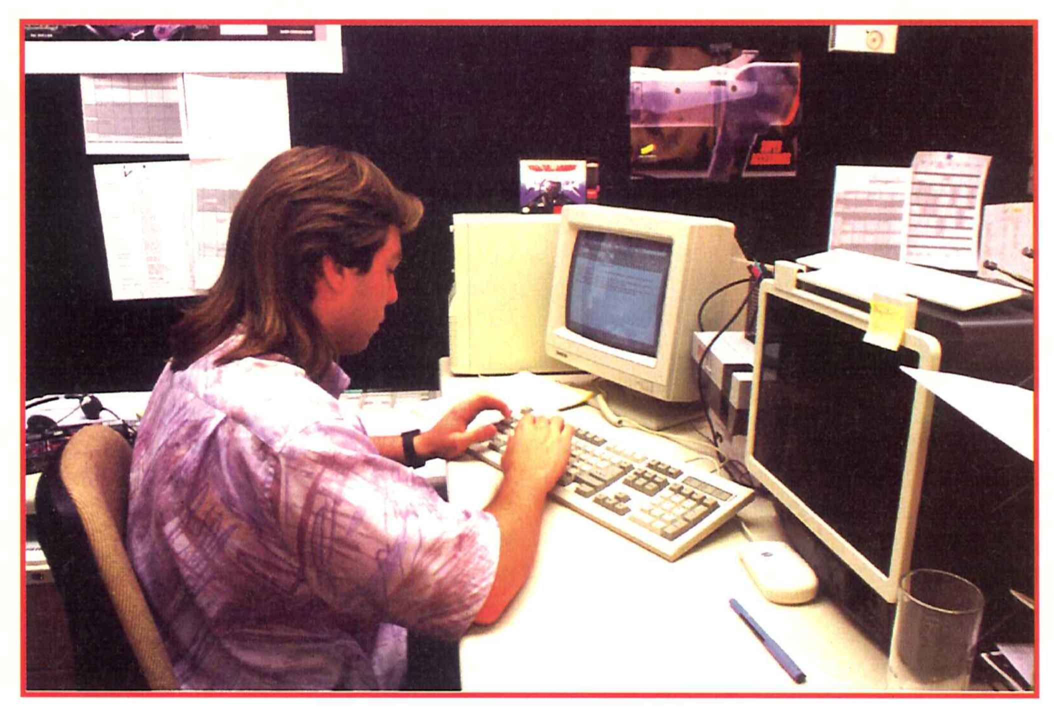
G.N.: *Sin duda alguna será la relacionada con el tema de los juegos,*

importantes del club y el que crecerá más rápidamente. Al aumentar el número de llamadas y ampliarse el catálogo de juegos, habrá que fichar a nuevos jugones. Como ya he dicho se espera que en poco tiempo aumente el personal del club a treinta personas. Todo dependerá de los usuarios que nos llamen. Mientras más lo hagan, mejor.

H.C.: ¿Cuáles han sido los juegos sobre los que habéis recibido más preguntas? ¿Qué juegos crees que serán los más consultados?.



Arriba podéis ver a Paco, uno de los jugones profesionales, midiendo sus habilidades con el Super Mario World. Por su parte, José Luis escribie ahí debajo un tratado completo sobre La Familia Addams de Super NIntendo.



Hasta el momento el juego sobre el que han recibido más consultas ha sido... ¿lo adivináis? Efectivamente, el Super Mario World. Y teniendo en cuenta que se atienden unas 5.000 llamadas al mes...

aunque las primeras grandes cantidades de llamadas vienen del consumidor, donde entran socios y no socios.

En Alemania, como ya te he comentado antes, trabajan en el Club sesenta personas y en Abril llegaron a superar los 575.000 socios, que generan unas 70.000 llamadas al mes, de las cuales sólo atienden a 40.000.

H.C.: Teniendo en cuenta la variedad y tipos de juegos que hay, ¿váis a contestar a todos los juegos o sólo a los más complicados?.

G.N.: *Vamos a responder a todos los juegos que salgan al mercado, sean del tipo que sean, eso si, todos los que estén distribuídos por Erbe, claro. Este club requiere mucho dinero y al ser un servicio gratuito, está dedicado y pensado sólo para los usuarios y socios de máquinas y juegos distribuídos por nosotros.*

H.C.: Cambiando un poco de tema, ¿cuántos juegos han conseguido completar hasta la fecha vuestros jugones?, ¿cuánto tiempo tardan en hacerlo?

G.N.: *Pues hasta ahora han acabado todos los juegos que tenemos de Game Boy, es decir, unos sesenta; de Super Nintendo, cinco más o menos y los cuatro de NES que hemos lanzado hasta la fecha.*

Los de Game Boy se tardan unos dos o tres días en acabar y los de Super Nintendo unos cinco o seis. Claro está, que esto depende del juego, tamaño del mapa, complejidad, dificultad, trucos, etc...

Este tema es sin duda uno de los más

G.N.: *El juego más jugado y preguntado por nuestros primeros socios es, ¡cómo no!, el súper de los súper, el Super Mario World. Y los juegos que levantarán más pasiones por los usuarios serán sin duda, aventuras como el Legend of Zelda, que está causando furor en Alemania, y el Super Castlevania IV. En fin, juegos que requieren más días y ayudas para ser terminados.*

H.C.: ¿Es posible que alguno de nuestros lectores pueda formar parte del club Nintendo, pero trabajando en él como jugón profesional?, ¿qué podría hacer para conseguirlo?.

G.N.: *Si, por supuesto, Y desde aquí hacemos un llamamiento a todos los lectores y usuarios para que nos manden sus records de puntuaciones, trucos, y curriculums de videojuegos. Cualquiera de ellos puede formar parte de este club...*

Bueno, chicos, ya sabéis. Todos los que tengáis una Game Boy o una Súper Nintendo, a partir de este mes váis a tener a vuestra entera disposición el Club Nintendo, el cual va a tratar de ayudaros a disfrutar aún mucho más de vuestros juegos favoritos. Estamos seguros de que lo va a conseguir.

¡Ah, y recordad que el número de teléfono es el (91)458 81 50!

Marcos García

¡TUS JUEGOS FAVORITOS EN RELOJ!

Es la hora de jugar ....

NUEVO EN ESPAÑA

al Tetris, al Super Mario o al Zelda en cualquier parte...

Hora, despertador y juego Zelda (4 niveles y 4 grutas diferentes). Incorpora 9 sonidos distintos, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Pídenoslo, y te lo enviaremos por correo hoy mismo!

Hora, despertador y juego Super Mario Bros. (4 niveles). Incorpora 13 sonidos diferentes, (se pueden desconectar), marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

¡Ayuda a Link a matar al Dragón de la gruta!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

¡Rescata a la Princesa!

!Pon a prueba tu coco!

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

P.V.P. 3.950 ptas.
Sin gastos adicionales de envío

Hora, y juego Tetris (varios niveles de dificultad). Incorpora 8 sonidos diferentes, marcador de máxima puntuación, instrucciones en castellano y pila.

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST,S.L. C/ De los Ciruelos 4. 28700 S. S. de los Reyes (Madrid)

Deseo recibir sin cargo adicional de envío (marca con una X el modelo de reloj que desees):

- ☐ Reloj Tetris................................P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Super Mario Bros .............P.V.P. 3.950 ptas.
- ☐ Reloj Zelda ................................P.V.P. 3.950 ptas.

HC

NOMBRE..APELLIDOS..

DOMICILIO..LOCALIDAD..................................

PROVINCIA...............................CODIGO POSTAL......................TELEFONO....................................

Forma de pago:

- ☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
- ☐ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº...
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito VISA nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Fecha de caducidad de la tarjeta..

Titular de la tarjeta (si es distinto)...

Fecha y firma

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

ATENCION: Si piensas suscribirte a Hobby Consolas mira la oferta-regalo de la última página.

¿En qué número de la revista está ese juego que buscas para tu consola?

HOBBY CONSOLAS

JUEGO	CONSOLA	Nº
Aerial Assault	Megadrive	4
Aerial Assault	Game Gear	10
After Burner II	Megadrive	1
Air Rescue	Sega	9
Alex Kidd	Sega	10
Alien Crush	Turbo Grafx	10
Alien Storm	Sega	7
Aliens	Super Nintendo	10
Alisia Dragoon	Megadrive	10
Altered Beast	Sega	6
All Star Challenge	Game Boy	5
Alleyway	Game Boy	7
American Football	Megadrive	1
APB	Lynx	1
Arrow Flash	Megadrive	1
Asterix	Sega	4
Asterix	Sega	6
Awesome Golf	Lynx	5
Ax The Battler	Game Gear	8
Back to the Future. Parte III	Sega	11
Bart vs. The Space M.	NES	2
Batman	Game Boy	1
Batman	Megadrive	8
Batman	Megadrive	11
Batman Returns	Linx	11
Battle Squadron	Megadrive	2
Battletoads	Game Boy	10
Bayou Billy	Nintendo	8
Bill & Ted's	Linx	7
Blades of Steel	NES	3
Blaster Master	NES	4
Blazing Lazers	Turbo Grafx	8
Blobette	Game Boy	8
Block Out	Lynx	2
Block Out	Megadrive	1
Blue Lightning	Lynx	3
Blue Shadow	NES	1
Blue's Journey	Neo Geo	11
Bonanza Bros	Sega	4
Bonanza Bros	Megadrive	4
Boulder Dash	Game Boy	9
Boulder Dash	Nintendo	8
Bubble Bobble	NES	1
Bubble Bobble 2	Nintendo	7
Burai Fighter Deluxe	Game Boy	5
Burbujas al viento	Game Boy	9
Burning Force	Megadrive	8
Buster Douglas Boxing	Megadrive	2
California Games	Lynx	4
California Games	Megadrive	7
Captain Planet	Nintendo	10
Captain Skyhawk	NES	6
Carmen Sandiego	Megadrive	9
Castle of Illusion	Megadrive	8
Castlevania Adventure	Game Boy	7
Crystal Mines II	Linx	10
Championship of Europe	Sega	9
Championship	Nintendo	8
Checkered Flag	Lynx	1
Chip´n Dale	Nintendo	8
Chip´n Dale	Nintendo	10
Chip´s Challenge	Lynx	6
Choplifter 2	Game Boy	3
Chuck Rock	Sega	11
Danan	Sega	5
Days of Thunder	NES	3
Decap Attack	Megadrive	5
Desafío Total	NES	5
Desert Strike	Megadrive	10
Devilish	Game Gear	11
Dick Tracy	Megadrive	4
Dinamite Duke	Megadrive	1
DJ Boy	Megadrive	10
Donkey Kong	NES	1
Double Dragon	Game Boy	6
Double Dragon II	Game Boy	7
Double Dragon II	NES	3
Dr. Mario	Game Boy	2
Dragon Crystal	Game Gear	2
Dragon Spirit	Turbo Grafx	10
Dragon´s Lair	Game Boy	6
Dragon's Lair	Nintendo	7
Dynablaster	Game Boy	7
El Rey de las B. rosas	Linx	7
Electrocop	Lynx	1
Elevator Action	Game Boy	7
Enduro Racer	Sega	4
Escape from camp D.	Game Boy	2
Escape from camp D.	Game Boy	9

JUEGO	CONSOLA	Nº
F 22 Interceptor	Megadrive	9
F-Zero	Super Nintendo	10
Factory Panic	Game Gear	4
Fantasia	Megadrive	2
Fantasía	Megadrive	3
Fantasy Zone	Game Gear	8
Fatal Fury	Neo Geo	10
Fatal Rewind	Megadrive	7
Fire & Forget 2	Sega	3
Fire Shark	Megadrive	10
Forgotten Worlds	Megadrive	4
Forgotten Worlds	Sega	1
Fortified Zone	Game Boy	7
G-Loc	Sega	8
G-Loc	Sega	1
Gain Ground	Megadrive	1
Galaxy Force	Sega	2
Galaxy Force	Megadrive	10
Gargoyle´s Quest	Game Boy	5
Gates of Zendocon	Lynx	2
Gauntlet	NES	3
Gauntlet	Sega	1
Gauntlet III	Linx	7
Ghostbusters II	NES	2
Ghostbusters II	Game Boy	1
Ghouls´n Ghosts	Sega	3
Ghouls´n Ghosts	Megadrive	5
Ghouls´n Ghosts	Sega	8
Ghost n´Goblins	NES	1
Goal	NES	1
Golden Axe	Sega	2
Golden Axe	Megadrive	5
Golden Axe 2	Megadrive	6
Golf	Game Boy	1
Gradius	NES	1
Gremlins 2	Game Boy	2
Gremlins 2	Nintendo	11
Guerrilla War	Nintendo	10
Gynoug	Megadrive	9
Halley Wars	Game Gear	6
Hard Drivin	Lynx	3
Hellfire	Megadrive	7
Hockey	Megadrive	2
Hockey	Megadrive	6
Hook	Game Boy	9
Indiana Jones	Sega	2
Ironsword	NES	5
Jack Nicklaus	NES	2
Jackie Chan	Nintendo	8
Joe Montana 2	Megadrive	7
Joe Montana Football	Sega	1
Joe Montana Football	Game Gear	5
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	9
Keith C. in Alpha Zone	Turbo Grafx	11
Kick Off	NES	6
Kick Off	NES	5
Kid Chameleon	Megadrive	7
Klax	Lynx	5
Klax	Megadrive	7
Klax	Sega	8
Kung Fu Master	Game Boy	9
La Caza del Oct. Rojo	Game Boy	6
La Fiebre del Asfalto	Megadrive	3
La Sirenita	Nintendo	8
Laser Ghost	Sega	7
Leaderboard	Game Gear	9
Life Force	NES	4
Line of Fire	Sega	8
Los Simpson	NES	1
Los Simpson	Game Boy	1
Magician Lord	Neo Geo	8
Marble Madness	Megadrive	9
Marble Madness	Game Boy	10
Mega Man	Nintendo	7
Mega Man	Game Boy	8
Mega Man 3	Nintendo	8
Mercs	Megadrive	5
Mercs	Sega	5
Mickey M.Castle of I.	Game Gear	5
Mision Imposible	NES	6
Mission Impossible	Nintendo	11
Moonwalker	Megadrive	5
Motocross Maniacs	Game Boy	1
N.E.S. Double Dribble	NES	1
Navy Seals	Game Boy	7
Ninja Gaiden	Game Gear	7
Ninja Gaiden	Lynx	1
Ninja Spirit	Turbo Grafx	11
Norte y Sur	Nintendo	10

JUEGO	CONSOLA	Nº
Olympic Gold	Sega	9
Olympic Gold	Megadrive	9
Olympic Gold	Game Gear	9
Olympic Gold	Megadrive	8
Olympic Gold	Sega	8
Olympic Gold	Game Gear	8
Out Run	Game Gear	3
Out Run	Megadrive	4
Out Run Europa	Sega	4
Pacland	Lynx	1
Pacmania	Sega	1
Paperboy	Game Boy	3
Paperboy	Sega	1
Paperboy	Lynx	5
Paperboy	Megadrive	10
Paperboy 2	Game Boy	10
Pato Aventuras	Game Boy	1
Pengo	Megadrive	8
Phelios	Megadrive	8
Pit Fighter	Megadrive	10
Populous	Sega	3
Power Blade	NES	6
Prisioners of War	Nintendo	9
Probotector	Game Boy	11
Psychic World	Game Gear	2
Put & Putter	Game Gear	5
Put & Putter	Sega	11
Quackshot	Megadrive	3
Quackshot	Megadrive	5
Quackshot	Megadrive	7
R-Type	Turbo Grafx	9
R-Type	Sega	1
R-Type	Game Boy	8
Rad Gravity	Nintendo	9
Rampage	Lynx	3
Rastan	Sega	1
Revenge of the Gator	Game Boy	4
Road Blasters	Lynx	1
Robo Army	Neo Geo	9
Robocod	Megadrive	7
Robocop	Game Boy	4
Robocop 2	NES	6
Robocop 2	NES	5
Robocop 2	Game Boy	5
Robocop 2	Game Boy	11
Robotron	Linx	8
Rocketeer	Nintendo	8
Rocketeer	Sega	8
Roger Rabbit	Game Boy	8
Roger Rabbit	Nintendo	8
Ruedas de Fuego	Game Gear	1
Rygar	Lynx	1
Sagaia	Sega	9
Scrapyard dog	Lynx	6
Shadow Dancer	Megadrive	3
Shadow Dancer	Sega	4
Shadow of the Beast	Sega	4
Shadow of the Beast	Megadrive	5
Shadow of the Beast	Sega	5
Shadow Warriors	Game Boy	7
Shadow Warriors	NES	1
Shadow Warriors	Game Boy	8
Shangai	Sega	1
Shinobi	Game Gear	1
Shinobi	Game Gear	11
Slider	Game Gear	7
Slime World	Lynx	3
Snake Rattle & Rol	NES	6
Solar Jetman	Nintendo	7
Solar Striker	Game Boy	3
Sólo en casa	Nintendo	8
Sólo en casa	Super Nintendo	8
Sólo en casa	Game Boy	8
Solomon´s Club	Game Boy	5
Solstice	Nintendo	9
Sonic	Game Gear	6
Sonic	Megadrive	1
Sonic y la penúlti. C.	Sega	2
Space Harrier	Game Gear	3
Speedball	Sega	1
Spider Man	Sega	1
Star Wars	NES	4
Streets of Rage	Megadrive	2
Strider	Sega	2
Strider	Megadrive	6
Stun Runner	Lynx	4
Submarine Attack	Sega	2

JUEGO	CONSOLA	Nº
Super SkSummer Games	Sega	6
Super Kick Off	Game Boy	7
Super Kick Off	Sega	2
Super Kick Off	Game Boy	5
Super Kick Off	Game Gear	10
Super Mario 2	NES	5
Super Mario Bros. 3	NES	2
Super Mario Land	Game Boy	3
Super Mario Land	Game Gear	7
Super Mario World	Super Nintendo	10
Super Monaco GP	Megadrive	3
Super Monaco GP	Sega	10
Super Monaco GP II	Megadrive	11
Super Off Road	NES	5
Super Rc Pro-Am	Game Boy	9
Super Skweek	Linx	11
Super Soccer	Super Nintendo	10
Super Spike Volleyball	NES	1
Super Spy Hunter	Nintendo	9
Super Tennis	Super Nintendo	11
Super Thunder Blade	Megadrive	6
Tazmania	Megadrive	11
Tennis	Game Boy	1
Tennis Ace	Sega	1
Terminator 2	NES	2
Terminator 2	Game Boy	2
The Addams Family	Nintendo	8
The Addams Family	Game Boy	8
The Addams Family	Super Nintendo	8

JUEGO	CONSOLA	Nº
The Addams Family	Super Nintendo	11
The Addams Family	Game Boy	11
The Chessmaster	Game Gear	9
The Chessmaster	Nintendo	9
The Chessmaster	Super Nintendo	11
The Dream Master	Nintendo	8
The Flinstones	Sega	7
The Hunt for Red Oct.	Game Boy	5
The Inmortal	Megadrive	8
The Lucky Dime Caper	Game Gear	7
The Lucky Dime Caper	Sega	6
The Newzealand Story	NES	6
The Newzealand Story	Nintendo	7
Thrash Rally	Neo Geo	9
Thunder Force III	Megadrive	2
Toe Jam & Earl	Megadrive	3
Toe Jam & Earl	Megadrive	4
Toki	Megadrive	8
Toki	Linx	9
Toki Going Ape Spit	Megadrive	7
Top Gun	Nes	2
Tortugas Ninja	NES	1
Tortugas Ninja	Game Boy	1
Touchdown	Megadrive	9
Tournament Cyberball	Lynx	5
Track & Field in Barcelona	Nintendo	11
Truxton	Megadrive	1
Turbo Out Run	Megadrive	10
Turbo Racing	NES	4

JUEGO	CONSOLA	Nº
Turbo Sub	Lynx	3
Turtles 2	Nintendo	11
Turtles II	Game Boy	11
Turrican	Megadrive	4
Victory Run	Turbo Grafx	10
Vigilante	Sega	5
Vigilante	Turbo Grafx	9
Viking Child	Lynx	4
War birds	Lynx	2
Willow	Nintendo	7
Winter Challenge	Megadrive	8
Wonder Boy	Game Gear	1
Wonder Boy	Megadrive	9
Wonder Boy	Game Gear	10
Woody Pop	Game Gear	4
World Class Leaderb.	Sega	3
World Champ	Nintendo	10
Wrestle War	Megadrive	3
Wrestlemania	NES	4
WWF Superstars	Game Boy	3
WWF Superstars	Game Boy	4
WWF Wrestling C.	NES	3
Xenon 2	Sega	7
Xybots	Linx	7
Zany Golf	Megadrive	3
Zarlor	Linx	8
Zero Wing	Megadrive	11
Zoom	Megadrive	1

Nº 1 P.V.P. 325 Ptas.



Nº 2 P.V.P. 325 Ptas.

Nº 3 P.V.P. 325 Ptas.

Nº 4 P.V.P. 325 Ptas.



Nº 5 P.V.P. 325 Ptas.



Nº 6 P.V.P. 325 Ptas.

Nº 7 P.V.P. 325 Ptas.



Nº 8 P.V.P. 325 Ptas.

Nº 9 P.V.P. 325 Ptas.

Nº 10 P.V.P. 325 Ptas.

¡Ahora también puedes pedir estas fantásticas tapas para tener toda tu colección encuadernada!



Para conseguir los números que necesitas o las tapas para encuadernar Hobby Consolas, llama al teléfono: (91) 654 84 19 ó al (91) 654 72 18 de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30 h., o bien envía el cupón de números atrasados y tapas que aparece en la solapa de la revista.

Nº 11 P.V.P. 325 Ptas.



RISKY WOODS:

Genio Español para la Mega Drive

Risky Woods tiene el privilegio de ser el primer videojuego español que hace su aparición para una consola, concretamente para la Mega Drive. Este título, -que también será editado en PC y Amiga-, ha sido realizado por Zeus Software, producido por la mítica compañía española Dinamic y será distribuido en todo el mundo por ese monstruo de los videojuegos llamado Electronis Arts. Sin embargo, el camino que Dinamic ha tenido que seguir para conseguir esta auténtica "hazaña" no ha sido nada fácil. ¿Os apetece conocerlo...?

El objetivo que se pretendía lograr con Risky Woods estaba bien claro desde el principio: debía ser el primer arcade para 16 bits hecho en España que pudiera competir con los productos de alta calidad de las grandes multinacionales.

Con esta idea en la mente, los jóvenes integrantes de Zeus y Dinamic se pusieron a trabajar duramente. Y enseguida llegaron los primeros resultados.

Con la primera versión terminada, decidieron presentarse en Electronic Arts, y proponerle al gigante americano que aceptase el apadrinamiento del producto y se encargara de su distribución en Europa. La respuesta, desgraciadamente, fue negativa.

Pero Dinamic no se iba a rendir tan fácilmente. Fue entonces cuando Dro Soft (distribuidora en España tanto de los juegos para ordenador de Electronic Arts como de Dinamic) aportó su ayuda, contribuyendo a que, tras múltiples y arduas conversaciones, los señores de Electronic Arts (EA) aceptaran encargarse de la supervisión y producción del juego.

Empieza el show

Esto en un principio supuso que los envíos por fax y las llamadas telefónicas entre ambas compañías comenzaran a sucederse ininterrumpidamente.

En ellas EA requería que se efectuasen ciertos cambios en el desarrollo del programa, cambios casi todos ellos referentes a detalles que ampliaban la ya de por sí elevada jugabilidad inicial de Risky Woods

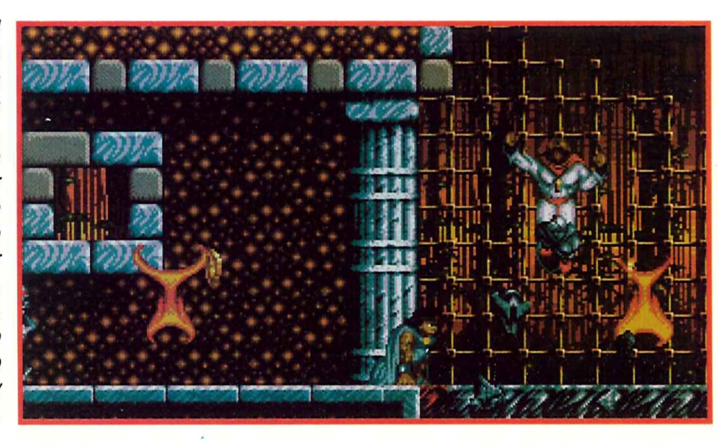
Desde que Electronic Arts decidiera hacerse cargo de Risky Woods ha pasado más de un año en el que se han sucedido los cambios y modificaciones sobre el juego original.

En concreto fueron cinco las notificaciones que se produjeron, cada una de las cuales incluía más de veinte pequeñas correcciones.

Para que os hagáis una idea de cómo funciona el tema en EA, os diremos que existe un nutrido equipo de "jugones profesionales" que se dedican a probar súper minuciosamente cada juego.

Fruto de este exaustivo examen, le llegaron a Dinamic correciones del tipo: "*cada vez que se empieza una fase se debe comenzar sin ningún arma*", o "*sería mejor que cuando el protagonista chocase con algún enemigo perdiera todo lo que lleva*" o también "*en el nivel 6 a la altura del cofre tercero, y regresando a la puerta*

Las calidad gráfica de Risky Woods es espectacular. ¡Parece difícil creer que el juego haya sido hecho por españoles!, ¿verdad?. Pues sí, lo han hecho Dinamic y Zeus.







Estos son algunos bocetos de lo que seguramente será la carátula de Risky Woods. Ahí tenéis al héroe enfrentándose a uno de los bichos más terribles del juego. Pero recordad que ésto tan sólo son bocetos...

primera, es imposible recoger el tercer corazón porque el programa se cuelga, o porque la energía se agota".

Cualquier corrección de este estilo suponía retocar el programa y volverlo a mandar para que fuera probado nuevamente por el mencionado equipo de "testers".

Por cierto, antes de seguir debemos decir que el control de calidad al que se somete a un título en EA es durísimo, y se dice que hasta el propio presidente de tan importante compañía se juega personalmente los juegos antes de ser editados. Y si no le gustan...

Bueno, sigamos. El caso es que, a pesar de todas las modificaciones que se hicieron sobre la idea inical, no debéis pensar ni mucho menos que Risky Woods no les gustaba a los jugones de EA. Al contario, estaban tan entusiasmados con él que incluso pidieron a Dinamic que, por favor, incluyeran sus nombres en los créditos del juego.¡Casi nada!

Pero recordad que todavía estamos hablando de la versión para Amiga. Ahora es cuando empieza realmente a tomar cuerpo la idea de hacer una versión para Mega Drive...

El largo proceso de realización que ha sufrido Risky Woods ha dado su fruto, pues el juego ha alcanzado un nivel de calidad que lo sitúa a la altura de los mejores títulos para Mega Drive.

Risky Woods y la Mega Drive

El problema que se le plantea a cualquier compañía a la hora de entrar en el restringido y dificilísimo mundo de las consolas, es que hay que ser licenciatarios oficiales reconocidos por las propias productoras de consolas (Sega, Nintendo...) y éso supone tener mucho, pero que mucho dinero a tus espaldas.

No sabemos cómo andará la economía de Dinamic, pero, sin duda, cuando entraron en contacto con EA, la cosa se les simplificó enormemente, no en vano esta compañía es una de las más poderosas en el mundo consolero y cuenta en su haber con títulos para Mega Drive tan conocidos como James Pond, Robocod, John Madden American Football, Desert Strike o Road Rash, por citar algunos.

Ante una situación tan favorable, Dinamic no dudo en proponer llevar a cabo una versión para consola y el resultado es que la descabellada idea de poder disfrutar de un videojuego español en una Mega Drive es ya una inminente realidad.

Toda la ilusión del mundo

Y para que veáis las ganas con las que EA se tomó la publicación de Risky Woods en Mega Drive, os podemos decir que normalmente esta compañía trabaja con equipos de programación independientes, pero en este caso prefirieron llevar el proyecto ellos mismos desde su propia sede. Esto hizo a Dinamic dar saltos de alegría, ya que encargar a un programador de la casa un trabajo en exclusiva garantiza que el juego va a ser mimado como si de una auténtica estrella de Hollywood se tratara.

Por cierto, debemos recordar que, a estas alturas han pasado ya muuuuuchos meses desde aquel día en que Dinamic se presento en Electronic arts con el Risky debajo del brazo....





Bichos tan "simpáticos" como los que aparecen en estas fotos serán los protagonistas de este sensacional arcade de ambiente mágico y medieval.

En fin lo que importa es que -¡aleluya!- Este programador comenzó a trabajar sobre la versión definitiva de Amiga, (la que había "sufrido" mil y un cambios), y se dedicó a traducir el programa a un lenguaje que "entendiera" la Mega Drive. Por ello, se puede decir que esta versión consolera va a ser prácticamente igual a la del potente ordenador de Commodore.

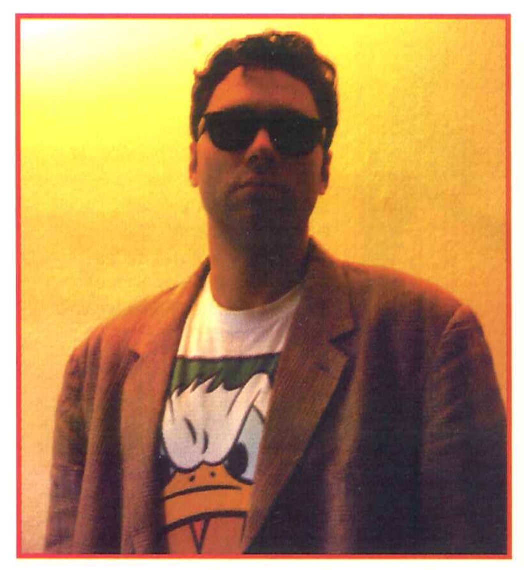
En el aspecto musical, sin embargo, las cosas serán más espectaculares aún, ya que se parecerá más a la versión PC, que posee hasta once melodías distintas dependiendo del lugar, nivel o escena del juego donde nos encontremos.

Acerca del Risky

Pero creemos que ha llegado el momento de hablar un poco de qué va a ir exactamente el argumento de este Risky Woods. Veréis. El juego podría ser considerado como una especie de "arcade de fantasía medieval", donde desempeñamos el papel de un héroe que ha de deshacer el conjuro que tiene convertidos en piedra a unos monjes. Para lograrlo, rocoger corazones -muy al estilo Sonic con los anillos-, será su principal objetivo.

Sin embargo, como ya os hemos venido comentando, para llegar hasta esta historia, aparentemente tan simple, muchos han sido los detalles que se han revisado o modificado. Por ejemplo, el del propio protagonista, quien de ser un simple mozalbete batallador ha pasado a convertirse en todo un caballero templario, enfundado elegantemente en una cota de malla sobre la cual lleva un vistosa túnica blanca adornada con una cruz roja, símbolo de su orden.

Para cumplir su difícil cometido, nuestro héroe ha sido armado con un "fino" garrote, el cual tiene una doble utilidad: por un lado nos sirve de arma para aniquilar enemigos y por otro produce terremotos al ser golpeado contra el suelo.



Vitor Ruiz, Director de Software de Dinamic, ha sido quien ha ejercido las labores de producción de Risky Woods.

Este simpático personaje -diseñado muy en la línea de los dibujos animados japoneses- no comenzará sin embargo su aventura con la mencionada cota de malla (una especie de armadura), sino que tendrá que conseguirla a lo largo del juego. Ésta, al igual que el garrote, tiene una doble utilidad: aumentar el número de impactos a recibir para perder una vida y determinar el efecto del garrote.

Entre las nuevas ideas que han sido incorporadas al juego, cabe destacar una: la del canto gregoriano. Esta curiosa opción se emplea cuando el protagonista se encuentra con los temibles Guardianes del Ojo, momento en el que debe arrodillarse y entonar una bella melodía mediante las manipulación de los botones del pad de control. Si interpretamos adecuadamente la musiquilla, provocaremos la destrucción de los guardianes y la consecuente posibilidad de continuar el juego. Original, ¿verdad?.

A la vista de los resultados obtenidos, esperamos que Risky Woods sea tan sólo el inicio de una brillante carrera para Dinamic en el mundo de las consolas.

En el otro bando, entre los detalles que se han eliminado, están unas escenas que tenían lugar en una tienda, -al parecer un poco sosas-, y algunos enemigos, que serán rediseñados para adaptarlos a la nueva ambientación del programa.

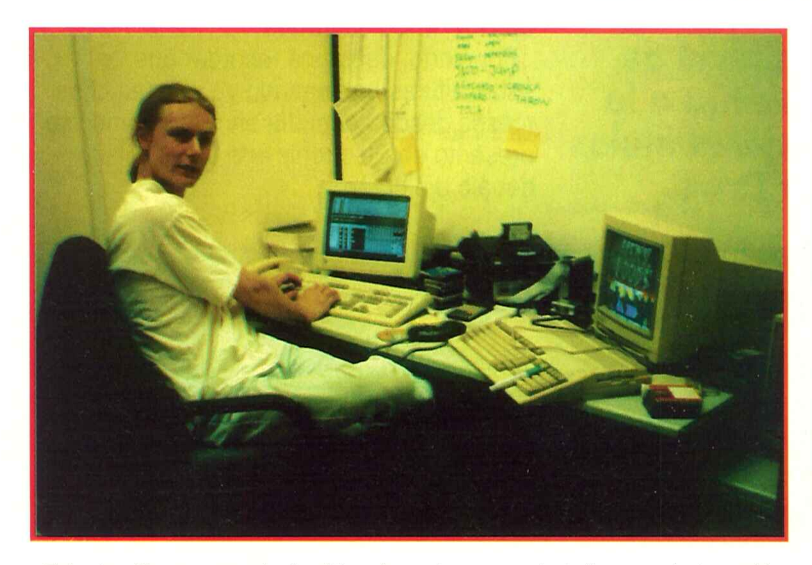
En cualquier caso, lo único que os podemos decir es que todos los cambios que se han producido en el juego, han sido para bien, y se ha conseguido hacer un cartucho que, creernos, le va a quitar el hipo a los usuarios de Mega Drive.

Sin duda Dinamic no podía haber entrado con mejor pie en el mundillo consolero. Pero, por fortuna, parece que la cosa va a continuar y la prestigiosa compañía española está decidida a seguir luchando para llevar sus títulos a las consolas.

De momento sus miras ya están puestas en llevar a la Mega Drive la que sería la tecera parte de Army Moves -Artic Moves-, del mismo modo que está dispuesta a convertir a cualquier formato cualquiera de sus juegos anteriores, muchos de ellos, sin duda, auténticos clásicos.

Mucha suerte para ellos y esperemos que ésto no sea más que el inicio de lo que debe ser la contribución española al mundo de los videojuegos.

José Luis Sanz



Este simpático programador ha sido quien se ha encargado de llevar a cabo la versión de Mega Drive partiendo de la de Amiga. Su trabajo...¡excelente!



Arriba podemos ver la sede central de Electronic Arts en Estados Unidos. Como véis, el edificio hace pensar que la compañía que allí se encuentra no es, precisamente, modesta.

Dinamic: un poco de historia

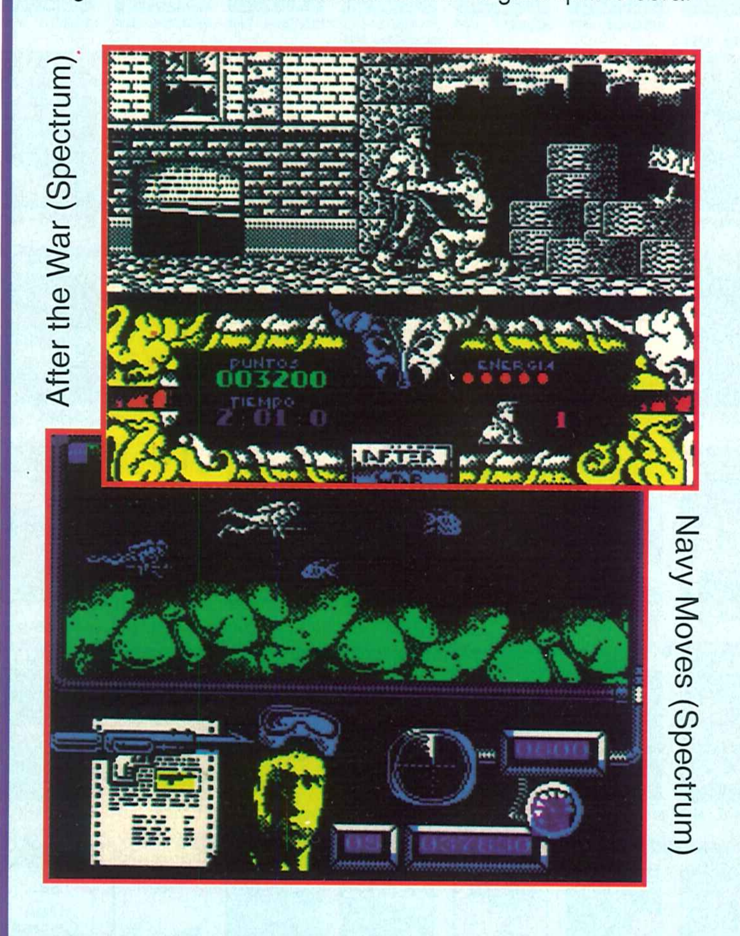
Muchos de vosotros seréis casi casi nuevos en este mundillo de los videojuegos, por lo que a lo mejor el nombre de Dinamic no os dice demasiado. Sin embargo, los más viejos del lugar reconocerán que esta es la compañía de videojuegos española con más prestigio internacional.

Dinamic fue creada en Madrid en 1984 por los hermanos Victor y Pablo Ruiz, quienes en su propia casa, comenzaron a realizar programas para Spectrum, algunos de los cuales están hoy considerados como auténticos clásicos: Saimazoom, Babaliba, Profanation...

Desde aquellos nostálgicos comienzos hasta ahora, son 56 los títulos que ha publicado esta compañía, y entre ellos podemos citar nombres como After the War, Narco Police, Army Moves, Navy Moves...

Este juego, Riski Woods, ha sido programado por Zeus software, -equipo de programación con el que Dinamic había editado anteriormente otros títulos como Hundra, Commando Tracer o Delphos. Zeus Software está compuesto por Ricardo Puerto, programador, y Raúl López, diseñador gráfico, si bien la banda sonora del juego ha sido compuesta por José Antonio Martín y la producción ha corrido a cargo de Víctor Ruiz, director de software de Dinamic.

Como véis, Risky Woods no es el primer juego que realizan conjuntamente ambas compañías, pero lo cierto es que éste es el título que, debido a su la calidad que rebosa por sus cuatro costados, presenta mayores garantías de ser un rotundo éxito. Seguro que lo será.



After the War (Spectrum)

Navy Moves (Spectrum)



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25
Atocha





CENTRO MAIL MADRID
MONTERA, 32, 2º. 28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79
SOL

HORARIOS LUNES A VIERNES: DE 10,30 A 20 H
SABADOS: DE 10,30 A 14 H



VEN A POR TU SEGA







CON EL SUPERJUEGO SONIC



26.900

Master System II

BASIC

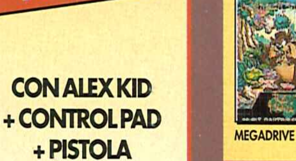


CON ALEX KID + CONTROL PAD



8.900

SONIC PACK



CON ALEX KID + SONIC + 2 CONTROL PAD

12.900

PLUS

CON ALEX KID + CONTROL PAD + PISTOLA + OPERATION WOLF



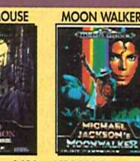
15.900

MEGA DRIVE — MASTER SYSTEM — MEGA DRIVE

500 Pts DESCUENTA A CADA CARTUCHO 500 Pts



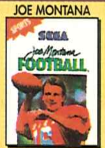








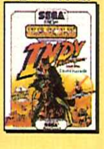








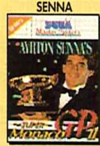





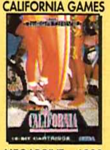


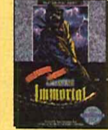
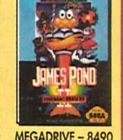








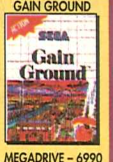













SONIC	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
STRIDER	MEGADRIVE – 8490	M. SYSTEM – 5990
ALIEN STORM	MEGADRIVE – 6490	M. SYSTEM – 5990
SPIDERMAN	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5590
GHOUL'S GHOSTS	MEGADRIVE – 8490	M. SYSTEM – 5990
MICKEY MOUSE	MEGADRIVE – 8490	M. SYSTEM – 5990
MOON WALKER	MEGADRIVE – 7990	M. SYSTEM – 5990
SUPER MONACO	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5590
ITALIA 90	MEGADRIVE – 5990	M. SYSTEM – 4990
SUPER HANG ON	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 2990
POPULOUS	MEGADRIVE – 8490	M. SYSTEM – 6990
BONANZA BROS	MEGADRIVE – 8490	M. SYSTEM – 5990
TRUXTON	MEGADRIVE – 6990	
GOLDEN AXE	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
ASTERIX		M. SYSTEM – 5990
DICK TRACY	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
JOE MONTANA	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
ESWAT	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5590
KICK OFF		M. SYSTEM – 6490
RAMBO III	MEGADRIVE – 5990	M. SYSTEM – 5590
THUNDER BLADE	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5590
WONDER BOY	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5590
COLUMNS	MEGADRIVE – 5490	M. SYSTEM – 4990
GHOSTBUSTERS	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 4990
OUT RUN	MEGADRIVE – 7990	M. SYSTEM – 5590
HEROES OF THE LANCE		M. SYSTEM – 6990
BUBBLE BUBBLE		M. SYSTEM – 5490
PACMANIA		M. SYSTEM – 6990
INDIANA JONES		M. SYSTEM – 6990
DONALD DUCK		M. SYSTEM – 5590
WRESTLE WAR	MEGADRIVE – 6990	
STREETS OF RAGE	MEGADRIVE – 6990	
SHADOW DANCER	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
FANTASIA	MEGADRIVE – 7990	
HOCKEY	MEGADRIVE – 8490	
BASKETBALL	MEGADRIVE – 6990	
SHINOBI	MEGADRIVE – 6990	
QUACK SHOT	MEGADRIVE – 6990	
GOLDEN AXE II	MEGADRIVE – 6990	
SENNA	MEGADRIVE – 8990	M. SYSTEM – 6590
TOKI	MEGADRIVE – 7990	
WONDER BOY MONST. W.	MEGADRIVE – 6990	
ROAD RASH	MEGADRIVE – 8490	
GYNOUG	MEGADRIVE – 6990	
688 ATTACK SUB	MEGADRIVE – 6990	
KLAX	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
CALIFORNIA GAMES	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
M. LEMIEUX HOCKEY	MEGADRIVE – 6990	
D.R. BASKETBALL	MEGADRIVE – 6990	
OLYMPIC GOLD	MEGADRIVE – 8490	M. SYSTEM – 6990
DESERT STRIKE	MEGADRIVE – 8990	
SHADOW OF THE BEAST	MEGADRIVE – 7990	
THE INMORTAL	MEGADRIVE – 8490	
JAMES POND II	MEGADRIVE – 8490	
ALISIA DRAGON	MEGADRIVE – 6990	
UEFA 92		M. SYSTEM – 6990
GALAXY FORCE II	MEGADRIVE – 6990	
KID CHAMALEON	MEGADRIVE – 7490	
TURBO OUT RUN	MEGADRIVE – 6990	
AIR RESCUE		M. SYSTEM – 5990
NINJA GAIDEN		M. SYSTEM – 5990
PRINCE OF PERSIA		M. SYSTEM – 5990
WIMBLEDON TENNIS		M. SYSTEM – 5590
TAZMANIA	MEGADRIVE – 6990	
BATMAN	MEGADRIVE – 6990	
TALMIT'S ADVENTURE	MEGADRIVE – 8490	
STAR FLIGHT	MEGADRIVE – 8490	
XENON II		M. SYSTEM – 5990
R-TYPE		M. SYSTEM – 5990
ART ALIVE	MEGADRIVE – 5490	
HELL FIRE.	MEGADRIVE – 6990	
JOE MONTANA II	MEGADRIVE – 7990	
KLAX	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
DINAMITE DUKE	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
LAST BATTLE	MEGADRIVE – 6990	
BLOCK OUT	MEGADRIVE – 7990	
THUNDER FORCE II	MEGADRIVE – 8490	
MIGHT AND MAGIC	MEGADRIVE – 8490	
WAR SONG	MEGADRIVE – 7490	
FORGOTTEN WORLD	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990
GAIN GROUND	MEGADRIVE – 6990	M. SYSTEM – 5990

¡ATENCION! CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional y estás interesado en pertenecer a nuestra red nacional, ponte en contacto con nuestro Departamento de Franquicias

TEL: 539 04 75

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54



Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1.
28045 MADRID. TEL: (91) 527 82 25



MONTERA, 32, 2º.
28013 MADRID. TEL: (91) 522 49 79

GAME GEAR

BASIC





18900




22900

MASTER GEAR CONVERTER

PLUS

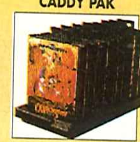



21900

ADAPTADOR CORRIENTE

25900

PERIFERICOS MEGADRIVE MASTER SYSTEM

ACTION CHAIR	POWER BASE CONVERTER	SOFT PAK	CADDY PAK	PRO 1
				
MEGADRIVE - 19900 MASTER SYSTEM - 19900	MEGADRIVE - 6490	MEGADRIVE - 1695 MASTER SYSTEM - 1695	MEGADRIVE - 1295 MASTER SYSTEM - 1295	MEGADRIVE - 3875
CONTROL PAD	ARCADE POWER STICK	DOS MANDOS A DISTANCIA	SIGMA RAY	TELEMACH 2000
				
MEGADRIVE - 2595 MASTER SYSTEM - 2595	MEGADRIVE - 7900	MEGADRIVE - 5990 MASTER SYSTEM - 5990	MEGADRIVE - 3900 MASTER SYSTEM - 3900	MEGADRIVE - 6900 M. SYSTEM - 6900
CONTROL PAD	LIGHT PHASER	CONTROL STICK	CHALLENGER INFRARROJOS	S G FIGHTER
				
MASTER SYSTEM - 1590	MASTER SYSTEM - 5990	MASTER SYSTEM - 2590	MASTER SYSTEM - 7250	MASTER SYSTEM - 4300

CARTUCHOS GAME GEAR

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Aerialt Assault	5190	Mickey Mouse	5190	Slider	5190
Ax Battler	5190	Ninja Gaiden	4590	Solitarie Poker	5190
Chase H.Q.	4590	Olympic Gold	5190	Sonic	5190
Chessmaster	5190	Out run	5190	Space Harrier	4590
Crystal Warrior	5490	Pac Man	4590	Spiderman	5190
Devilish	5190	Pato Donald	5190	Super Kick Off	5490
D.R. Basketball	5190	Pengo	3500	Super Monaco G.P.	5190
Dragon Crystal	5190	Popils	5190	W.C. Leaderboard	5190
G-Loc	5190	Psychic World	4590	Wonderboy	4590
Halley Wars	5190	Put & Putter	4590	Wonderboy II	5190
Joe Montana Futbol	5190	Shinobi	5190	Woody Pop	5190

PERIFERICOS GAME GEAR

SINTONIZADOR TV -13900	MASTER GEAR CONVERTER -4595	WIDE GEAR -2490
		
FUENTE ALIMENTACION -2190	GEAR TO GEAR -1990	GP CARGADOR + ALIM -7500 CARGADOR BATERIAS -7990
		
BOLSA DE LUXE -2900	MALETIN ATTACHE -3495	PLAY AND CARRY -2995
	 	

MAS CARTUCHOS MASTER SYSTEM

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

Ace of Ace	5990	Operation Wolf	5590
Aerial Assault	5590	Out Run Europa	6990
After Burner	5990	Paperboy	6990
Alex Kidd in Shinobi W.	5590	Psychic World	5990
Alex Kidd-H. Tech W.	4990	R-type	5990
Altered Beast	5590	R.C. Gran Prix	5990
Back to the Future II	5990	Rampage	5590
Basket Nightmare	5590	Rastan	5590
Battle Out Run	5590	Running Battle	5590
Bomber Raid	5590	Sagaia	5590
Chase H.Q.	5590	Scramble Spirits	5590
Choplifter	4990	Shadow of the Beast	6990
Cyber Shinobi	5990	Shinobi	5590
Dead Angle	5590	Shooting Gallery	4990
Double Dragon	5590	Slap Shot	5590
Double Hawk	5590	Speedball	5990
Fire & Forget II	6990	Submarine Attack	5990
G- Loc	5990	Summer Games	4990
Galaxy Force	5990	Tennis Ace	5590
Gauntlet	6990	UEFA 92	6990
Golfmania	6590	Vigilante	5590
Heavyweight Champ	5990	W.Class Leaderboard	6990
Imposible Mision	6990	Wanted (Pistola)	4990
Line of Fire	6590	Wonder Boy	4990
Los Picapiedras	5990	Wonder Boy III	5590
Master Chess	6590	World Games	5590
Olympics	6990	Xenon II	5990

OFERTAS SEGA MASTER SYSTEM

Action Fighter	1990	My Hero	2990
Azter Adventure	1990	Rescue Mission	1990
Bank Panic	1990	Secret Comand	1990
Black Belt	1990	Super Tennis	1990
Enduro Racer	1990	Teddy Boy	1990
Fantasy Zone	1990	The Ninja	1990
Global Defense	1990	Transbot	1990
Hang on	2990	World Grand Prix	1990
Kung-Fu Kid	2990		

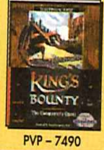
MAS CARTUCHOS MEGADRIVE

DESCUENTA A LOS CARTUCHOS 500 Ptas.

A.F.T. Golf	6990	Mystic Defender	6990
Afterburner II	6990	Pacmania	7990
Air Buster	6490	Paperboy	6990
Alex Kidd en E.C.	5990	Pat Riley Basketball	5990
Arch Rivals	6990	PGA Golf	8490
Arrow Flash	6990	Phelious	6990
B.Douglas Boxing	6990	Pit Fighter	8990
Battle Squadron	8490	Rastan Saga II	6490
Buck Rogers	8490	Rolling Thunder II	6990
Budokan	8490	S.League Baseball	6990
Bulls vs Lakers	7490	Shadow of the Beast	7990
Burning Force	6990	Simpsons Space Mutants	7490
Centurion	8490	Simpsons-Krusty Funmouse	7990
Crack Down	6990	Space Harrier II	6990
Cyberball	6990	Space Invaders 91	5990
Decapattack	6990	Speed Ball II	6990
Devilish	7990	Splatters House 2	7490
Dinoland	6490	Steel Empire	6990
Double Dragon	6490	Street Smart	7490
El viento	8490	Super Volleyball	5490
F-22 Interceptor	7990	Sword of Sodan	8490
Fatal Rewind	8490	Task Force Harrier	6990
Ferrari Grand Prix	7990	Terminator	8490
Flicky	5990	The Inmortal	8490
Gaiares	8490	Thunderforce II	6990
Galaxy Force II	7490	Toe Jam & Earl	7990
Growl	6490	Tommy Lasorda Baseball	7990
Hard Drivin´s	6490	Turrican	6990
Hardball	7490	Twin Hawk	6990
Heavy Nova	6990	Two Crue Dudes	7490
Herzog Zwei	6990	Ultimate Qix	6490
James Pond	8490	Valis III	8990
Jewels Master	6990	Vapor Trail	8490
Joe Montana Futbol	6990	Warrior of Rome II	8990
Joe Montana Futbol II	7990	Winter Challenge	6990
John Madenn Football	8490	Xenon II	6990
Jordan vs Bird	8490	Y´S III	7990
Midnight Resistance	6490	Zany Golf	8490
Ms.Pacman	5990	Zero Wing	6990

RPG / ESTRATEGIA



PHANTASY STAR II	PHANTASY STAR III	SWORD OF VERMILION	WARRIOR OF ROME	ARCUS ODYSSEY	KING´S BOUNTY	RINGS OF POWER	MASTER OF MONSTERS	CARMEN SAN DIEGO
			 					
PVP - 8490	PVP - 9900	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 8490	PVP - 7490	PVP - 8490	PVP - 7490	PVP - 8890

RECORTA ESTE CUPON Y ELIGE UN REGALO CON SONIC AL PEDIR CUALQUIER PRODUCTO SEGA

☐ GORRA ☐ CAMISETA M ☐ CAMISETA XL ☐ CAMISETA XXL

Envía este cupón a Mail VxC, Pº Santa María de la Cabeza, 1. 28045 MADRID

NOMBRE Y APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA .... C.P. ....
TELEFONO .... MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE .... ☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

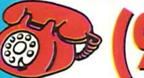


MAIL VxC
VENTA POR CORREO



Atocha — Pº Sta. María de la Cabeza, 1 — Tel.: (91) 527 82 25 — CENTRO MAIL

SOL — Montera, 32, 2º — Tel.: (91) 522 49 79 — CENTRO MAIL



¡HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO!

(91) 527 39 34

TEL: (91) 539 04 75
(91) 539 34 24
FAX: (91) 467 59 54

LUNES A VIERNES - DE 10,30 A 20 H — SABADOS - DE 10,30 A 14 H

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA URGENTEMENTE Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!
PENINSULA Y BALEARES

LOS PEDIDOS ENVIADOS POR AGENCIA NO LLEVAN INCLUIDOS LOS POSIBLES GASTOS OCASIONADOS POR LA FORMA DE PAGO

Nintendo



Consola P.V.P. **9.900** SUPER PRECIO

SUPERSET **23.990**

ACTION SET **19.900**



A Boy and his Blob	5500	Pimball	3900
Addams Family	6690	Power Blade	7900
Balloon Fight	3900	Pro Wrestling	5500
Baseball	4200	RC Pro Am	5500
Bionic Comando	6990	Road Fighter	6500
Blades or Steel	6500	Robocop	6500
Boulder Dash	6500	Roller Games	7250
Crack Out	6500	Silent Service	6500
Dr. Mario	6500	Simo's Quest	6500
El Imperio contraataca	7790	Ski or Die	6900
Goal	6990	Soccer	3900
Golf	3900	Tennis	3900
Goonies 2	6500	The Legend of Zelda	7250
Gradius	5500	Top Gun	6500
Ice Hockey	3900	Top Gun 2-2nd Mission	7900
Ikari Warriors	6500	Total Recall	6900
Iron Tank	6900	Track & Field 2	6500
Kid Icarus	6500	Zelda 2	7900
Kung Fu	3900	Advantage joystick	6990
Metal Gear	6500	Alargador Cable	1995
Metroid	6990	Controllers	3900
Mission Imposible	7900	Four Scores	5900
New Ghostbusters II	6500	Organizador de Juegos	1195
Paper Boy	6500	Super Controller	990

Nintendo CARTUCHOS Nintendo

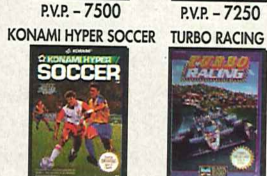


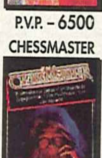




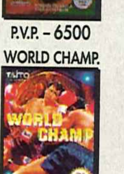
SOLSTICE	SPY HUNTER	STAR WARS	NORTH & SOUTH	SUPER MARIO 2	SUPER MARIO	TRACK & F. IN BARCELONA	ROBOCOP II
P.V.P. - 6900	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 8490	P.V.P. - 7500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 4200	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7790



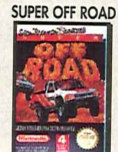




V'BALL	WORLD CUP	CAPTAIN PLANET	KONAMI HYPER SOCCER	TURBO RACING	BLUE SHADOW	CHESSMASTER	DRAGON'SLAIR
P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 6900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6900



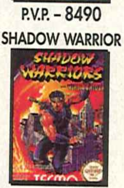



TURTLES	WORLD CHAMP.	LOLO 3	GAUNTLET II	MEGAMAN 2	FLISTONES	SUPER OFF ROAD	ARCH RIVALS
P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7250	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 8490	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 6500











KICK OFF	RAINBOW ISLAND	N. ZEALAND STORY	TURTLES II	MEGAMAN 3	SHADOW WARRIOR	MARIO 3	TENNIS 4 PLAYER
P.V.P. - 8400	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7990	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500	P.V.P. - 7900	P.V.P. - 6500

NEC TURBOGRAFX



CONSOLA 16 BIT. **18.900**

CON EL JUEGO BLAZING LAZERS - 22.900

Alien Crush	4900	Cyber Core	6900	Fantasy Zone	4900	Pac Land	6900
Blazing Lazers	6900	Chew Man Fu	6900	Final Lap Twin	6900	Psychosis	8875
Bloody Wolf	5500	China Warrior	4900	Final Zone	6900	R-Type	6900
Bravo Man	8875	Deep Blue	4900	Fiting Street	5500	Super Voleyball	8875
Crater Maze	5500	Devils Crush	6900	Galaga 90	6900	Tiger Road	8875
		Double Dungeon	5500	Legendary Axe	6900	Time Ball	6900
		Dragon Spirit	8875	Legendary Axe II	8875	Victory Run	6900
		Dragons Curse	5500	Military Madness	6900	Vigilante	5500
		Drop Off	5500	Moto Roader	5500	World Class Baseball	6900
		Dungeon Explored	4900	Ninja Spirit	6900	World Court Tennis	5500

CHAMP



LA ULTIMA GENERACION DE HAND HELD 4 EN 1 SOLO **5.750**

ATARI LYNX



11.900 SUPER PRECIO

A.P.B.	4900	Hard Drivin's	4900	Robo-Squash	4900	Warbirds	5400
Awesome Golf	4900	Hockey	4900	Robotron 2084	4900	Xenophobe	4900
Batman	5400	Hydra	4900	Rygar	4900	Xybots	4900
Bill & Ted's Adventure	4900	Ishido	4900	S.T.U.N. Runner	4900	Zarlor Mercenary	4900
Blockout	4900	Klax	4900	Scrapyard Dog	4900		
Blue Lightning	4900	Ms. Pacman	4900	Shanghai	4900		
California Games	4900	Ninja Gaiden	5400	Slime World	4900		
Cristal Mine	4900	Pacland	4900	Super Sweek	4900	Adap. Mechero Coche	2500
Checkered Flag	4900	Paperboy	4900	Toki	4900	Adaptador Red	1900
Chip's Challenge	4900	Qix	5400	Tournament Cyberball	4900	Bolsa Pouch	2900
Electrocop	4900	Rampage	4900	Turbo Sub	4900	Cable Comlynx	900
Gates of Zendocon	4900	Ramparts	4900	Ultimate Chess Challenge	5400	Maletin Lynx	3900
Gauntlet III	5400	Roadblasters	4900	Viking Child	4900	Visor Solar	1200

LYNX II



17.900



SI PREFIERES HACER TU PEDIDO POR CARTA RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID

Gastos de envio: PORTUGAL - 750 pts
RESTO CEE - 1000 pts

TODOS LOS PRECIOS TIENEN INCLUIDO EL I.V.A.
TODOS LOS PRODUCTOS TIENEN GARANTIA
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTS.
LLAMANOS POR TELEFONO
PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCION COMPLETA ....
POBLACION .... PROVINCIA ....
TELEFONO .... C.P. ....
MODELO DE CONSOLA ....
Nº CLIENTE ....
☐ NUEVO CLIENTE ....
ENVIOS POR CORREO
CONTRAREEMBOLSO

TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	

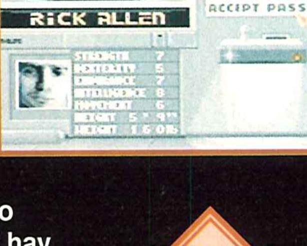


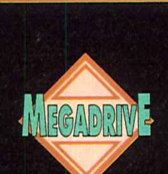
cyber cop

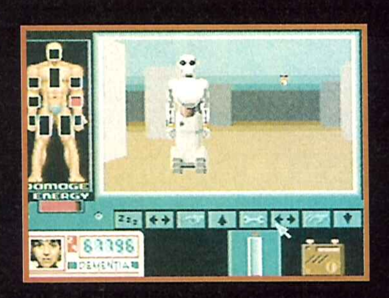
Un juego llamado Corporation. Hace dos años, el grupo de programadores Core Design, los del Chuck Rock, crearon un complejo juego de corte espacial llamado Corporation que tuvo bastante éxito entre los jugones de las aventuras del espacio exterior. Virgin Games, conocedora de las glorias y laureles del juego, se ha dignado a convertirla en un cartucho de ocho megas para la prolífica Mega Drive.

Este juego posee una innovadora perspectiva, como si estuviéramos dentro del propio protagonista, y nos desplazaramos por un universo tridimensional formado por una gigantesca base galáctica. Esta base se llama U.C.C. y tú, como buen espía industrial, tendrás que descubrir los planes secretos que se esconden tras esta misteriosa organización. Por supuesto en la misión no vas a estar solo, porque hay cientos de enemigos dispuestos a destrozar a cualquier intruso que se precie, por guapo que sea.

El juego está realizado con asombrosas rutinas tridimensionales, muy rápidas, precisas y que te harán sentir la aventura en tus propios huesos.







super turtles

Made in Konami. Sí amigos, sí, las Tortugas Ninja no están dispuestas a pasar más tiempo sin correr sus alucinantes aventuras en la Super de Nintendo. Y Konami, conocedora de ello, ha creado una aventura a su medida.

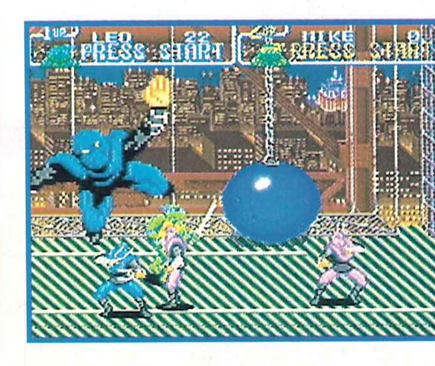
Este juego es ni más ni menos que la conversión de la recreativa "Turtles in time" a la que tanto habréis jugado en los salones de ocio maquinero. Los gráficos son idénticos a la versión arcade: todo colorido, detalle y alucinantes animaciones, sin mencionar los multiples scrolles, acercamientos, rotaciones y demas cosillas que tiene la Super Nintendo. También merece especial mención las bonitas intros y escenas entre fases que te meterán de lleno en la gran aventura tortuguera.

Si estas cualidades os parecen pocas, seguiremos enumerando algunas de ellas, como la opción de dos jugadores, realmente



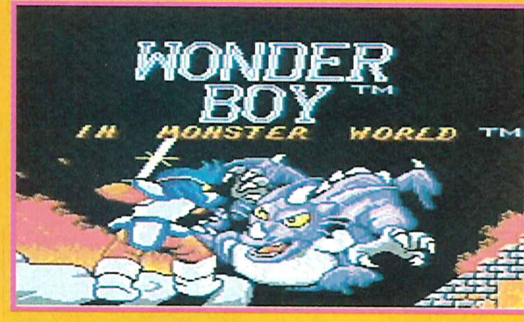






wonder boy 3

Vuelve el niño rubiales. ¿Os gustó el Wonder Boy in Monster World 3 para Mega Drive?. Si la respuesta es sí, -que lo será-, os interesará saber que próximamente visitará vuestras Master System con toda su gracia y salero. Tiendas que visitar, armas, escudos y todo tipo de ayudas serán protagonistas de esta nueva aventura de grandes, y bonitos mapeados. Prepararos una vez más para ayudar a nuestro héoe a enfrentarse a pequeños y gigantescos enemigos de variadas y extrañas formas que habitan en estas, antaño, bellas tierras.



tortugas ninja

divertida, o la inclusión de diez largas fases que se desarrollan a través del tiempo: el futuro, el oeste americano, la prehistoria, etc...

Además esta versión Super Nintendo cuenta con una fase que ni la propia recreativa incluía, una carrera por las calles de la ciudad al más puro estilo F Zero, ¡alucinante y vertiginoso!.

Si eres capaz de aguantar hasta el próximo número, comprobarás con todo detalle gráfico y casi sonoro esta nueva maravilla de la siempre increíble Konami. ¡Hasta pronto Tortugas ninja, perdón, Super Tortugas Ninja..



Hockey para tu Game Boy. Seguro que todos recordáis el fabuloso, celebérrimo y alucinante Blades of Steel de Konami, ese fabuloso juego de Hockey sobre hielo que tanto éxito ha tenido entre los usuarios de NES. Pues ahora, los usuarios de Game Boy van a tener el placer de disfrutar con este juegazo por obra y gracia de Palcom.

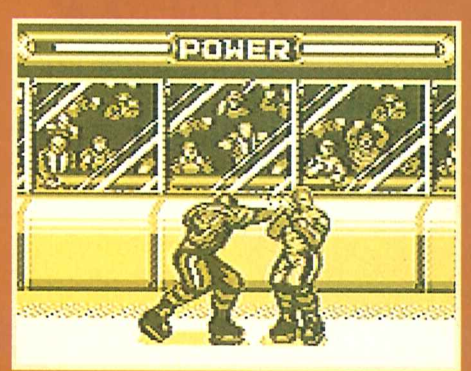
Esta versión incluye todo lo que hizo popular a aquel juego...y algunas cosas más. Por ejemplo, tiene los tres modos de dificultad, práctica, exhibición y torneo, la facilidad de manejo del original, ocho equipos para elegir y la posibilidad de jugar dos a la vez, ¡una pasada!.

Cuando metáis un gol, o si lo mete el contrario, un estupendo zoom se acercará a la portería para ver cómo entra el "puck" con todo detalle. Además también podéis tirar penalties y pelearos con el contrario a pantalla entera.

Otro aspecto técnico a destacar es el increíble sonido del juego, melodías pegadizas y buenos sonidos ambientales de todo tipo.

La jugabilidad y adicción siguen inalteradas y ver deslizarse a estos pequeños jugadores por la pista de hielo es una verdadera delicia y ..., bueno, no te pongas nerviosos y espera a verlo comentado el mes que viene. ¡Impaciente, que eres un impaciente!







blades of steel

SUPERVIEW

rescue:

final fight



Furia en las calles. Y seguimos con los clásicos, esta vez le toca de nuevo a la todopoderosa Capcom y a su clásico de peleas callejeras Final Fight para Super Nintendo.

Los habituales de los salones recreativos y aficionados al puñetazo libre de impuestos están de enhorabuena, porque esta conversión es totalmente fiel en casi todos sus aspectos al original: sprites de gran tamaño, espléndidos decorados con doble scroll, enemigos súper poderosos, fases de bonus rompe-coches, sonidos digitalizados de gran realismo y toda la jugabilidad y adicción que merece.

Tedremos la oportunidad de elegir entre dos renegados para repartir canela fina por las calles, tratando de cumplir la misión de recorrer cinco niveles a través de toda la ciudad en busca del malhechor que ha raptado a la hija del alcalde. Puñetazos demoledores, patadas de antología y todo tipo de llaves mortales serán los argumentos más convincentes de los protagonistas, y también los del enemigo, claro.







dragon's f







Un pinball de fantasía. Seguro que muchos de vosotros echáis de menos un buen juego de pinball para Mega Drive.

Pues bien, dejad de quejaros y prepararos, porque llega Dragon's Fury, la conversión del alucinante y prestigioso Devil Crush de Turbo Grafx, pinball consolero que tuvo sus orígenes en el mítico Alien Crush.

Los derechos de este juego creado por Naxat han sido adquiridos por Tengen para realizar la versión para la mayorcita de Sega y hay que reconocer que lo han hecho alucinante: tablero de varias pantallas de longitud, muchas áreas de bonus y un movimiento de la bola increiblemente real.

Los gráficos recargados y barrocos convertirán tus paseos por el tablero de pinball en un fantástico sueño diabólico plagado de atmosféricos sonidos acompañados de sonoras risotadas del más allá.

Y respecto a la jugabilidad, conociendo a Tengen y a la Mega Drive, pues... ¿vosotros que creéis?.

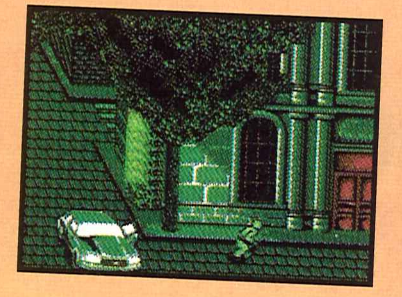
De todas formas dentro de muy poquito os contaremos mucho más. Atentos.

the embassy mission

A salto a la embajada. Si estáis bien metidos en este mundillo del video juego, seguro que recordaréis el nombre de Hostages, ¿verdad?.

Este programa policiaco creado en 1988 por los franceses de Infogrames, tuvo bastante éxito en su día y las críticas reconocieron los méritos de aquel extraño pero atractivo juego.

Pues bien, Kemco ha decidido recrear para la NES este semi clásico de los ordenadores y ha incluído en él todas las características del original: gráficos atmosféricos, sonidos acuciantes y ese toquecito de estrategia con el que consiguieron imprimir ese carácter tan especial a un juego que ahora volverá a causar furor en tu Nintendo.













fury

u.n. squadron

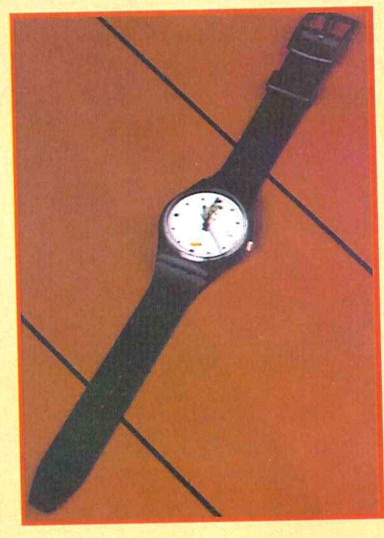
L a gran epopeya aérea Este gran shoot'em up de aviones creado hace cuatro años por una de las reinas en esto de las recreativas, Capcom, es otro de los platos fuertes de la temporada.

Como primera curiosidad os diremos que en Japón este juego es conocido como "Area 88" y se ha convertido en una de las máquinas más clásicas y jugadas de aquél país. La versión Super Nintendo ha sido ampliada y además de incluir más fases, nos da la oportunidad de comprar mejores aviones, según vayamos consiguiendo dinero extra. Un completo arsenal de armas será expuesto antes de comenzar cada misión y de nosotros dependerá elegir las más adecuadas para cada situación: bombas, misiles de todo tipo, explosiones de calor... así hasta once tipos de armas diferentes.

Las características de este cartucho son realmente impresionantes: múltiples planos de scroll, acción trepidante, cantidad de sprites en pantalla, más de 200 colores y... y ya no os contamos más porque entonces sabríais casi tanto como nosotros...



RELACIÓN DE GANADORES DEL
RELOJ DE SUPER MARIO



Francisco J. Carrero Jiménez.........Sevilla
Jordi Sanglas Sellabona...............Manlleu
Asser Caudet Sánchez ....Valencia
Jesús Navacerrada González ....Sevilla
Jaime Forne Quiles......................Montgat
Ignacio Casas Novas ....Barcelona
Jesus Arroyo Amigo.......................Madrid
Mireia Cancho Marge......P. de LLobregat
Juan Antonio Celdrán Ferrera............Arta
Jesús Martín Rodríguez.........Fresnedillas
Alejandro Miralles Franco ....Madrid
Lucía García Rodríguez ....La Coruña
M. Barrasa Cáceres........J. de la Frontera
Daniel Vega Gallardo.......................Arbos
José Ruiz Pérez ....Málaga
Ricardo Salas López ....Torrejón de Ardoz
Xavi Alonso Lahilla ....Tarrasa
Ferran Pons Estruch.................Barcelona
Albert Vila MUste........S. Boi de Llobregat
Enma Alonso Quintanilla ....Santander
Javier Hernández Herrera ....Valladolid
A. López Lillo de la Puerta ....Madrid

Igor Muñoz Fernández.................Reinosa
Luis García Alvarez............................Foz
Tomás Malpica Martos...............Mengibar
Martín Verderero Sanz.............Villaverde
José P. Cuadrado Mora .....San Fernando
David Maestre Cabrana................Oviedo

Alejandro Asen Flores.................Valencia
Antonio Lleras Sánchez ....Madrid
Ramón Cecilia Moreno ....Rosas
Gonzalo Ortilles Borobia ....Remolinos
Roc Checa Nogueroles................Cervello
Jonathan Maneus Clemente.........Tarrasa
Rafael Redondo Amil ....Córdoba
Raul Fernández Rosso..................Málaga
Roberto Navarro G..........J. de la Frontera
Javier Gracia Lobo ....Osuna
Camilo Prado Román..........................Vigo
Yung-Chau Wang Beltra ....Las Palmas
F. Javier Martínez Ares ....La Coruña
Juan Egoilozabal Ma.-Avial............Madrid
Jose Luis Panadero Freitas ....Lejona
Ramón Sánchez Rodríguez...Torrelavega
Daniel Herrera Benítez.....................Jodar
Jose Luis Amado López ....Estepona
Pedro Forcano Sorribes..................Nules
Miguel Montserrat Suárez................Telde
Jose Luis Flecha Cobo ....León
M. Angel Serrano Chueca..............Madrid

SOLUCIÓN A LOS PASATIEMPOS DEL Nº 11

PALABRAS CRUZADAS:

1.- Ghostbusters.
2.- Batman.
3.- Gizmo.
4.- Chuck Rock.
5.- Gómez.
6.- Bird.
7.- Devilish.
8.- Jordan.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

1.- Paperboy.
2.- Shinobi.
3.- Blue's Journey
4.- Batman



Al suscribirte un año a
HOBBY CONSOLAS
GRATIS
Nintendo
TETRIS
NOVEDAD EN ESPAÑA
Al suscribirte por un año, recibirás los 12 números en tu casa y obtendrás este estupendo reloj Tetris de regalo.
¡Y todo por 3.900 ptas!
¡Aprovéchate de esta oferta tan loca, y envía hoy mismo tu cupón!
Así, no te perderás un sólo número de tu revista favorita.
P.V.P. 3.950 PTAS.
¿Cómo suscribirte o solicitar números atrasados?
POR CORREO: Enviando los cupones de la derecha con todos tus datos por correo.
POR TELEFONO: de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 en los teléfonos: (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18.
Oferta válida sólo para España y prorrogada hasta el 1 de Octubre de 1992
Si deseas comprar el reloj sin suscribirte, mira el anuncio de la página 163.